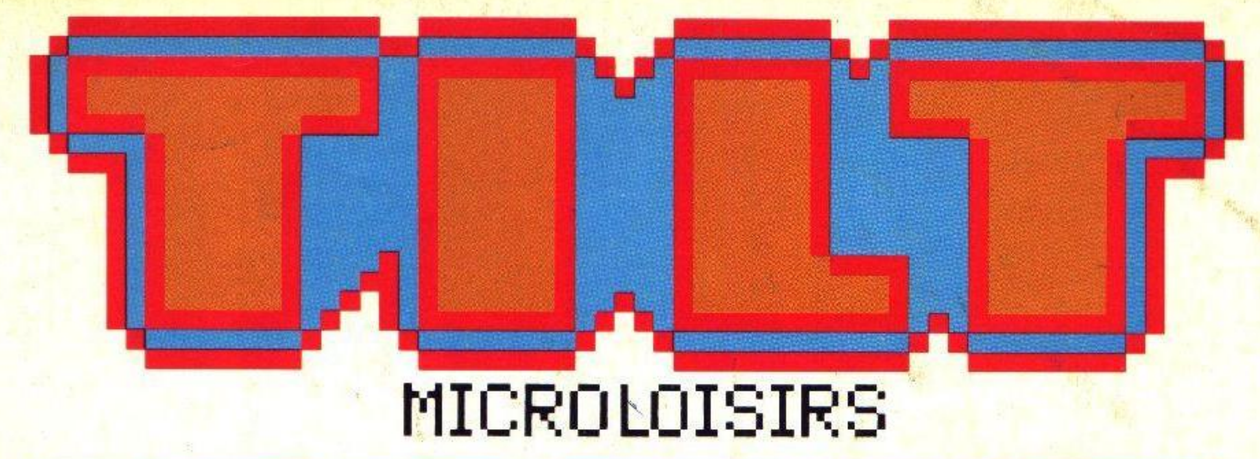


MICROLOISIRS

CONCOURS PARIS / DAKAR
GAGNEZ UNE 205 PEUGEOT
AVEC TILT ET TOMAHAWK

J.TESSEYRE

CHAOS STRIKES BACK: la suite de Dungeon Master testée à fond! ● Comparatif: les nouveaux jeux de plates-formes ● Initiation: les meilleurs softs de création graphique et le cours de dessin de VTRX ● 3615 Tilt: premier prix: une console NEC et un Atari STE! ● Méga-test: Indianapolis 500, Battle Squadron

M 3085 - 74 - 24,00 F

N° 74 JANVIER 1990. 24 F. BELGIQUE: 175 FB. SUISSE: 7,00 FS. CANADA: 5,50 $ CAN. MAROC: 39 DH. ESPAGNE: 750 PTAS. ISSN 073-6968

3793085024005 00740

A LA LOI!...

ENGAGEZ LE COMBAT CONTRE LE "MILIEU"

Retrouvez Elliot Ness et sa section d'élite au cours de 6 séquences d'action intense et périlleuse. Des séquences de tir dans les ruelles, un

RAID À LA FRONTIÈRE,

la confrontation à la gare et la poursuite dans les entrepôts et enfin le dénouement dans un

DUEL SUR LES TOITS

Revivez l'existence chargée et dangereuse d'Elliot Ness dans son combat contre Al Capone!

LES INCORRUPTIBLES
VIVEZ LA LEGENDE AMERICAINE

LES INCORRUPTIBLES™

1988 Paramount Pictures. All rights reserved.

Kevin Costner's likeness is the copyright of Paramount Pictures.

APRES LE NO. 1 DE L'ANNEE DERNIERE – OPERATION WOLF...

VOICI MAINTENANT, AVEC DEUX FOIS PLUS D'ACTION, DEUX FOIS PLUS DE 'FUN' ET DEUX FOIS PLUS DE CHALLENGES.

AVEC DE L'ACTION HYPER-RAPIDE
pour un comme pour deux joueurs.

THUNDERBOLT non seulement reproduit le scrolling horizontal de Wolf mais ajoute au scenario de l'action en 3D! Vous devrez tester vos nerfs face a des jets, des hélicos, des tanks et bien d'autres adversaires impitoyables!

UTILISEZ VOS LASERS,
et votre gilet pare-balles, mais faites particulièrement attention aux missiles air-sol!!

OPERATION THUNDERBOLT

COURAGE

TAITO









AMSTRAD · COMMODORE

TILT MICROLOISIRS
2, rue des Italiens, 75440 Paris, Cedex 09
Tél. : (1) 48.24.46.21. Télex : 643932 Edimondi
Abonnements : tél. : (1) 64.38.01.25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Secrétaire de rédaction
Dominique Chauvel

Chefs de rubrique
Mathieu Brisou, Jean-Loup Renault

Rédaction
Dany Boolauck, Jean-Philippe Delalandre

Maquette
Christine Gourdal, Yasmine Chabert, Isabelle Moatti

Photographe
François Julienne

Secrétariat
Frédérique Sadoul

Ont collaboré à ce numéro
Acidric Briztou, Diabolik Buster, Eric Caberia, Daniel Clairet, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermellin, Alain Huyghues Lacour, Juju, Olivier Scamps, Brigitte Soudakoff, Laurent Tournade, Jérôme Tesseyre, Pierre-Olivier Vincent, Charles Villoutreix.

MINITEL 3615 TILT
Chef de rubrique
Florence Serpette

ADMINISTRATION-GESTION
2, rue des Italiens, 75009 Paris. Cedex 09
Tél. : (1) 48.24.46.21.

Directeur de la publicité
Claire Vésine

Chef de publicité
Sylvie Houeix

Assistante
Claudine Lefebvre

Exécution
Sophie Bazin

Ventes
Synergie Presse. Philippe Brunie, Chef des ventes
73/77, rue de Sèvres, 92100 Boulogne.
Tél. : (1) 46.04.88.10.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (12 numéros) : 215 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 302 F (train/bateau)
(Tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53
77932 Perthes. Cedex.

Promotion
Isabelle Neyraud avec Catherine Binétruy

Directeur administratif et financier
Jean Weiss

Fabrication
Jean-Jack Vallet

ÉDITEUR
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A. au capital de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 9
Président-Directeur général :
Francis Morel
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger





Couverture : Jérôme Tesseyre.

Directeur de la publication : Jean-Pierre ROGER -
Dépôt légal : 4e trimestre 1989
Photocomposition et photogravure : H.E.I., 94700 Maisons-Alfort.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy -
Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

SOMMAIRE

N° 74

12 AVANT-PREMIERES

Un système de jeu inédit amplifie l'intérêt stratégique de *X-Out* (ou *Cross-Out*, le titre n'est pas encore définitif), un shoot-them-up sur *Amiga* aux couleurs splendides. Stratégie encore avec *Dragon's Breath* qui a la particularité de proposer des combats triangulaires. *Unreal*, un jeu d'arcade/aventure, possède des séquences en 3D impressionnantes par la rapidité de l'animation. *Thunder Strike* est un curieux jeu d'action, sur *PC*, où il faut défendre sa planète contre des envahisseurs, tout en distrayant les téléspectateurs de cette même planète. *Conqueror* est l'adaptation sur *ST* du jeu du même nom sur *Archimedes*.

22 TILT JOURNAL

Eclat exceptionnel des Tilt d'or dont le rayonnement s'étend maintenant hors des frontières françaises. Tout le gratin de la micro s'est fait un point d'honneur d'assister à la cérémonie de remise des prix organisée par *Tilt* et *Canal +*. Autre titre de gloire pour *Tilt*, les Championnats européens de jeux vidéo, pendant le Salon de la Micro, connurent une affluence record. Lors du même salon, la conférence sur le piratage, avec *Tilt* encore, échappa de peu au crêpage de chignon. Toujours sur la brèche, *Tilt* qui, cette fois, n'était pas organisateur — on ne peut pas tout faire ! — était présent au Salon Amiga 89 de Cologne.

42 HITS

Plus fort que *Dungeon Master* : *Chaos Strikes Back* vous entraîne dans un labyrinthe infernal, rempli de monstres agressifs, pour initiés de préférence... Ça cogne dur aussi dans *Battle Squadron* où tout est bon : graphismes, animations, scrollings, bruitages, musique et maniabilité. Excusez du peu ! Un shoot-them-up à ne pas manquer sur *Amiga*. Complet lui aussi, mais dans un autre sens, *It Came From the Desert* mélange allégrement aventure, arcade et stratégie. *Dark Century* crée des effets saisissants en mettant au service d'une bataille planétaire les techniques sophistiquées de l'image de synthèse. Les autres hits à découvrir : *Vette, Budokan, Continental Circus, Quartz, Double Dragon II, PC Globe, Switchblade, Darius +, Hard Drivin', Indianapolis 500, Chase H.Q., Intruder...*

70 ROLLING SOFTS

Cris, vociférations, exclamations, beuglements, hurlements, hourras et même gémissements couvrent les sons émis par les hauts-parleurs des micro-ordinateurs dans la salle des tests de *Tilt*. Voici les résultats de ces efforts sonores qui rendent toute la rédaction aphone !

Code des prix utilisé dans *Tilt* : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = plus de 500 F.

Ce numéro comporte un encart non folioté entre les pages 34 et 37, et entre les pages 68 et 69.

82 DOSSIER
Accroche-toi au joystick, j'enlève l'échelle !
C'est l'histoire des fous qui s'éclatent avec les jeux de plates-formes, ces jeux où il faut sans cesse grimper et sauter en évitant des agresseurs collants comme du papier tue-mouches.

92 CREATION
Le séquenceur MIDI *Cubase*
cumule performances techniques et souplesse d'utilisation, pour *Atari ST*. Le nouveau *Stos*, langage spécialisé dans la création de jeux, est disponible en français. Les autres logiciels : *The Publisher, Home Office Kit, Fontz, Wordup, Memory Mate*...

98 INITIATION
L'atelier du futur.
Les artistes ont remplacé le chevalet par le micro-ordinateur, le pinceau par la souris. La qualité des pigments fait place à la puissance des logiciels. *Tilt* passe en revue les plus récents d'entre eux. Et Villoutreix a réalisé un véritable cours de dessin.

112 SOS AVENTURE
***B.A.T.*, une épopée spatio-temporelle**
sur *ST*, est accompagné d'une carte sonore. *Hero's Quest*, marque-t-il le début d'une nouvelle saga ? Sans oublier *Dragon Wars, Iron Lord* et *Keef the Thief*.

122 MESSAGE IN A BOTTLE
Le coin des branchés aventure
avec des messages plus ésotériques les uns que les autres. Seuls ceux qui possèdent les jeux peuvent comprendre. C'est le monde des forçats du jeu de rôle, des nouveaux Sisyphe.



Indianapolis 500 : des graphismes vectoriels exceptionnels.



Dans les couloirs de Chaos Strikes Back, une vieille ennemie...

128 SESAME
Un listing anti-virus pour *ST*.
De plus en plus fort, Juju, le Rika Zaraï de la programmation qui ne se plante pas, vous propose de soigner vous-même votre *ST*, sans passer par un logiciel officiel.

134 FORUM
Le *STE* toujours sur la sellette,
des témoignages sur le piratage, des questions, des solutions, des doléances et des cris du cœur. Vous donnez votre avis sur la micro, ses plaisirs et ses défauts.

140 TAM TAM SOFT
Domaine réservé de l'actualité,
juste avant que ne s'emballent les rotatives, le Tam Tam Soft apporte la dernière touche, celle du tuyau de dernière minute et de l'information exclusive et croustillante.

144 PETITES ANNONCES
Du moniteur à l'imprimante,
du lecteur de disquettes au micro-ordinateur, du logiciel aux bonnes adresses, du club de fans au contact personnel, tout s'échange, s'achète ou se vend dans les petites annonces de *Tilt*.

156 INDEX
Tous les logiciels de ce numéro
classés par ordre alphabétique pour vous éviter d'écorner votre magazine en le feuilletant fébrilement à la recherche d'un titre.



HAMBURGER BAR



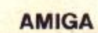
AMIGA



AMIGA









C'EST UN JEU VI

N J A

I O R S

"UN JEU QUI VA CRÉER UNE RÉVOLUTION*..."

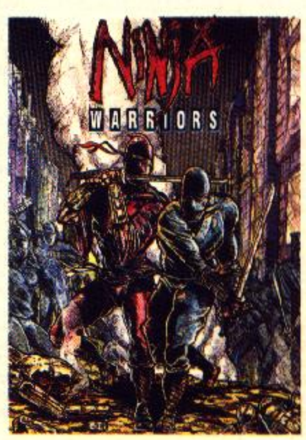
INCROYABLE

- UN NOUVEAU SYSTÈME DE CHARGEMENT EN COURS DE JEU.
- TOUS LES GRAPHISMES ET TOUTES LES ANIMATIONS DU JEU D'ARCADE.
- PLUSIEURS SPRITES PAR PERSONNAGE.
- UNE JOUABILITÉ EXCEPTIONNELLE.
- UN OU DEUX JOUEURS SUR LE MÊME ÉCRAN.

Génération 4. Test/Previews Déc. 89

AMIGA



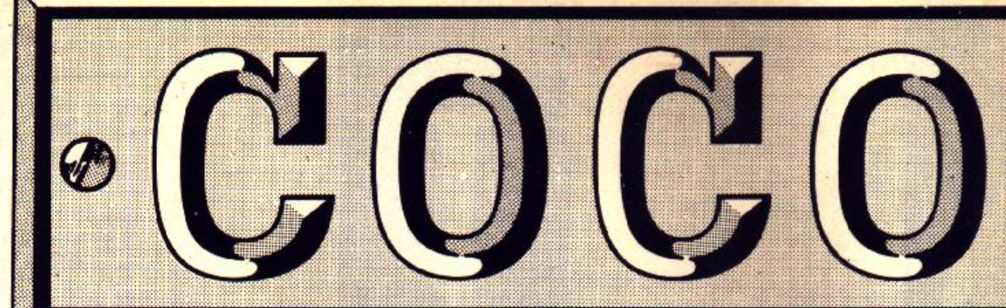




RGIN LOISIRS

8/10, rue Barbette
75003 PARIS
Tél. (1) 42.78.98.99





IL Y A LES CLIENTS COCONUT... IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ⌀ 45.00.69.68
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ⌀ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ⌀ 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

COCONUT GRENOBLE
8, COURS BERRIAT
38000 GRENOBLE
TEL : 76.50.99.41

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	C/D
LES HITS DE NOEL	95/145
COIN OP HITS	145/179
THRILL TIME GOLD 1	145/179
THRILL TIME GOLD 2	145/179
THRILL TIME PLATINIUM 1	145/179
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195
100 % A D'OR	145/195
LES VAINQUEURS	145/195
LA COLLECTION CPC	160/225
EPYX ACTION	125/199
THE STORY SO FAR VOL.2	135/155
THE STORY SO FAR VOL.4	135/155
STARWARS TRILOGY	145/225
LES JUSTICIERS	145/195
LA COMPIL OCEAN	145/195
LE MONDE DE L'ARCADE	145/195
OCEAN DYNAMITE	149/199
TAITO COIN OP	139/199
LES BEST D'US GOLD	145/195
GAME SET & MATCH	129/169
GAME SET & MATCH 2	129/169
WEST PHASER	345/345
ALPHAKHOR	/195
ACTION FIGHTER	109/159
ARTICFOX	65/95
A.P.B.	95/145
ACTION SERVICE	135/175
ADVANCED ART STUDIO	/245
AIRBONE RANGER	185/225
AFTERBURNER	95/145
BEACH VOLLEY	95/145
BATMAN (LE FILM)	95/145
BARBARIAN 2	89/139
BARD'S TALES	65/95
CHASE HQ	95/145
CABAL	99/149
CARRIER COMMAND	139/189
CRAZY CARS 2	129/169
CHUCK YEAGER	95/145
DRAGON SPIRIT	99/149
DOUBLE DRAGON	95/145
DOUBLE DETENTE	89/139
DRAGON NINJA	89/139
FIGHTING SOCCER	99/149
FORGOTTEN WORLDS	99/149
GHOULS'N GHOSTS	99/149
GALAXY FORCE	99/149
GHOSTBUSTERS 2	99/149
GUNSHIP	180/239
HARD DRIVIN'	99/149
HEROES OF THE LANCE	120/239
INDIANA JONES (ARCADE)	95/145
INTERNATIONAL SOCCER	145/195
KNIGHT FORCE	135/175
KICK OFF	139/179
LE MANOIR DE MORTEVILLE	/195
LAST NINJA 2	125/145
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
MOONWALKER	99/149
MEURTRE A VENISE	145/195
NEW ZEALAND STORY	95/145
OPERATION THUNDERBOLD	99/149
PASSING SHOT	99/149
PHM PEGASUS	65/95
RICK DANGEROUS	95/145
RUNNING MAN	89/139
ROBOCOP	89/139
STRIDER	95/145
SUFFLEPUCK CAFE	/195
SHINOBI	95/145
SILKWORM	95/145
SKWEEK	145/195
SOCCER MICROPROSE	109/165
TURBO OUT RUN	99/149
THE INTOUCHABLES	99/149
TINTIN SUR LA LUNE	135/185
THE GAME SUMMER EDT	99/149
THE GAME WINTER EDT	99/149
THE TRAIN	65/95
VIGILANTE	95/145
XYBOTS	99/149
3D POOL	99/149

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C/D
100 % DYNAMITE	145/190
COIN OP HITS	125/159
THRILL TIME GOLD 1	145/189
THRILL TIME PLATINIUM 1	145/189
THE STORY SO FAR VOL.2	160/195
THE STORY SO FAR VOL.4	160/195
STARWARS TRILOGY	160/195
HISTORY OF MAKING	245/295
LES BEST D'US GOLD	149/179
OCEAN DYNAMITE(IN CROWN)	139/189
TAITO COIN OP	125/165
GAME, SET & MATCH	129/179
GAME, SET & MATCH 2	139/189
ACTION FIGHTER	120/169
ALTERED BEAST	140/195
AFTERBURNER	95/145
ARTICFOX	65/95
BATTLECHESS	/145
BUFFALO BILL	145/195
BATMAN (LE FILM)	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BARD'S TALES	65/95
BARD'S TALES 2	/245
BARD'S TALES 3	/245
CHASE H.Q	99/149
CABAL	95/145
CARRIER COMMAND	169/195
CURSE OF THE AZURE BOND	/269
CAVERMAN UGH LYMPIC	/195
CHESSMASTER 2000	120/145
CHESSMASTER 2100	/169
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	99/189
DRAGON SPIRIT	125/165
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	95/145
FIGHTING SOCCER	145/185
FORGOTTEN WORLDS	95/145
FLIGHT SIMULATOR II. NF	490/590
GHOSTBUSTER 2	109/160
GALDRAGONS DOMAIN	110/159
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189
GUNSHIP	139/189
HARD DRIVIN'	110/159
HEROES OF THE LANCE	120/169
HOSTAGES	145/195
HILLSFAR	/225
INDY (ARCADE)	115/169
INTERNATIONAL SOCCER	95/145
KICK OFF	140/195
LORDS OF CONQUEST	65/95
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
LAST NINJA 2	125/145
MINI PUT	65/95
NEW ZEALAND STORY	95/145
OPERATION THUNDERBOLT	99/149
OMEGA	/260
OIL IMPERIUM	/195
OPERATION WOLF	95/135
POWER DRIFT	129/159
P.H.M. PEGASUS	65/95
PASSING SHOT	120/169
POOL OF RADIANCE	/269
POWER AT SEA	99/169
RICK DANGEROUS	99/149
RACK EM	95/145
ROBOCOP	95/135
SPACE ROGUE	/245
STRIDER	95/145
STUNTCAR RACER	195/245
SHOOT EM UP CONST. KIT	195/245
SPEEDBALL	99/169
SERVE & VOLLEY	95/145
SOCCER (MICROPROSE)	185/225
TUSKER	129/169
THE UNTOUCHABLE	95/145
TEST DRIVE 2	/199
T.K.O.	95/145
TEST DRIVE	89/149
ULTIMA TRILOGY	/295
ULTIMA 5	/325
WORLD TOUR GOLF	65/95
3D POOL	99/149

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
WINNERS	180
100 % DYNAMITE	169
EPYX ACTION	160
COIN OP HITS	160
THE STORY SO FAR VOL. 4	160
HISTORY IN THE MAKING	249
OCEAN DYNAMITE (IN CROWD)	169
LES BEST D'US GOLD	149
TAITO COIN OP	125
GOLD SILVER BRONZE	145
TOP 10 COLLECTION	120
GAME, SET & MATCH	129
GAME, SET & MATCH 2	149
ALTERED BEAST	160
A.P.B.	110
AIRBONE RANGER	120
BATMAN (LE FILM)	120
CABAL	110
CRAZY CARS 2	120
DOUBLE DETENTE	99
DRAGON NINJA	95
DOUBLE DRAGON	95
FORGOTTEN WORLD	99
GUNSHIP	120
HARD DRIVIN'	140
INDY (ARCADE)	99
LAST NINJA 2	140
OPERATION THUNDERBOLT	110
OPERATION WOLF	95
PASSING SHOT	110
RUNNING MAN	120
ROBOCOP	95
STRIDER	95
SILKWORM	120
SUPER SCRAMBLE	95
STORMLORD	95
VIGILANTE	95
XYBOTS	120

ATARI XL/XE

AIRWOLF	95/
AMERICAN ROAD RACE	85/
ACE OF ACES	95/149
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DECATHLON	95/
GHOSTBUSTERS	95/
GAUNTLET	95/145
FOOTBALLER OF THE YEAR	95/180
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
LEADER BOARD	120/169
NINJA MASTER	69/
PRO GOLF	85/
ROCKFORD	85/
SPEED ACE	95/
STEVE DAVIS SNOOKER	95/180
SPACE SHUTTLE	85/
SPITFIRE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	120/169
WINTER EVENS	120/169
WINTER OLYMPIADE 88	120/180
ZYBEX	95/
BLUE MAX	140 K
CHOPLIFTER	160 K
DESERT FALCON	180 K
EAGLE NEST	160 K
FIGHT NIGHT	190 K
FOOTBALL	120 K
FINAL LEGACY	120 K
GATO	190 K
JOUST	120 K
LODE RUNNER	190 K
MILLIPEDE	120 K
MIDNIGHT MAGIC	190 K
ONE ON ONE BASKET	190 K
RESCUE ON FRACTALUS	190 K
ROBOTRON 2084	120 K

PC 1512 & COMPATIBLES

COMPILATIONS :	
AMERICAN DREAMS	245
EUROPEAN DREAMS	245
FUNBOX	245
ARCADE MEGA HITS	345
LES CLASSIQUES VOL.1	290
LES CLASSIQUES VOL.2	290
WEST PHASER	345
A-10 TANK KILLER	345
AMERICAN CIVIL WAR 3	295
ASTERIX	225
APOLLO 18	95
BLUES ANGELS	295
BORODINO	295
BATTLE OF BRITAIN	295
BUKODAN	245
BATTLE CHESS	245
CYCLES	345
CARRIER COMMAND	345
CURSE OF THE AZURE BOND	345
CHUCK YEAGER 2.0	295
CHESSMASTER 2000	290
DRAGON'S OF FLAME	295
DAME GRAND MAITRE	295
DARK CENTURY	269
DON'T GO ALONE	269
DAVID WOLF	345
DRAKKEN	260
DOUBLE DRAGON	245
EXPLORA 2	295
EUROPEAN SPACE SIMULATOR	285
FEARY TALES ADVENTURE	395
FERRARI FORMULA 1	225
F 15 N.2	345
F16 COMBAT PILOT	235
F19	385
FLIGHT SIMULATOR V3	450
SCENERY DISK L'UNITÉ	250
GOLD OF AMERICAS	269
GRAVE HARDAGE	295
GRAND PRIX CIRCUIT	295
GUNSHIP	295
INDY (ARCADE)	195
INDY (AVENTURE)	269
KNIGHT FORCE	265
KULT	245
KING QUEST 4	295
LES PORTES DU TEMPS	245
LE FETICHE MAYA	269
M1 TANK PLATOON	289
MICRO SCRABBLE	265
MICROPROSE SOCCER	245
MANHUNTER 2	395
NEVERMIND	245
MINI PUT	95
OLIVER ET COMPAGNIE	245
OIL IMPERIUM	245
PICTIONARY	290
POPULOUS	245
PC GLOBE	485
P.H.M. PEGASUS	145
PIRATES	295
ROMMEL	295
RICK DANGEROUS	255
RACK EM	145
SHERMAN M4	245
SPACE ROGUE	345
STARTREK 5	445
STARGLIDER 2	345
SIM CITY	245
SKWEEK	225
SPACE QUEST 3	245
SERVE & VOLLEY	145
THE TRAIN	95
TEST DRIVE 2	245
U.F.O.	345
ULTIMA TRILOGY	390
ULTIMA 5	295
VETTE	295
WATERLOO	245
ZAC MAC KRACKEN (FRANCAIS)	245
1ST PERSONAL PINBALL	260
688 ATTACK SUB	245

UTILITAIRES ET LIBRAIRIE DISPONIBLES EN MAGASIN. (LISTE SUR DEMANDE).

ATARI STF/STE

COMPILATIONS :	
LES JUSTICIERS	245
LES GENS D'OR	245
LES VAINQUEURS	295
AMERICANS DREAMS	245
EUROPEANS DREAMS	245
STORY SO FAR VOL.1	195
STORY SO FAR VOL 3	195
WEST PHASER	345
AXEL MAGIC HAMMER	195
ALTERED BEAST	195
BORODINO	345
BLOODMONEY	195
BEACH VOLLEY	195
BATMAN (LE FILM)	195
CHASE H.Q	195
COMMANDO	195
CHAMBERS OF SHAOLIN	225
CONFLICT EUROPE	295
CHESSMASTER 2000	225
DARK CENTURY	265
DRAGON'S OF FLAME	285
DRAGON SPIRIT	195
DRAKKEN	260
DRAGON NINJA	195
DOUBLE DRAGON	175
DONGEON MASTER	295
EUROPEAN SPACE SIMULATOR	275
FERRARI FORMULA 1	225
FULL METAL PLANET	245
FALCON (FRANCAIS)	285
FALCON MISSION	195
FLIGHT SIMULATOR II. NF	345
GHOSTBUSTERS 2	239
GALAXY FORCE	245
GHOULS'N GHOST	195
GREAT COURT	245
HARD DRIVIN'	195
HILLSFAR	245
INTERPHASE	245
INDY (ARCADE)	195
INDY (ADVENTURE)	245
KNIGHT FORCE	225
KICK OFF	195
LE FETICHA MAYA	245
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
LES PORTES DU TEMPS	245
MOONWALKER	195
MICROPROSE SOCCER	239
NORTH & SOUTH	245
ONSLAUGHT	195
OPERATION THUNDERBOLD	195
OIL IMPERIUM	195
PICTIONARY	285
POWER DRIFT	195
PIRATES	245
POPULOUS	225
SCENERY POPULOUS	99
RALLY CROSS	265
RED STORM RISING	265
RICK DANGEROUS	245
SHERMAN M4	245
SUPER WONDERBOY	195
STORMLORD	195
STRIDER	195
SHUFFLEPUCK CAFE	195
SHINOBI	195
TWINWORLD	245
TIME	269
TOOBIN	245
TURBO OUT RUN	195
TV SPORTS	245
VULCAN	225
WILD STREETS	265
WATERLOO	289
XENON 2	245
1ST CONTACT	265
ACTION SERVICE	99
BARD'S TALES	115
HOSTAGES	99
L'ARCHE DU CPT BLOOD	99
MACADAM BUMPER	99
MARBLE MADNESS	99

TOUS LES UTILITAIRES, LA LIBRAIRIE ET LES EDUCATIFS, EN MAGASIN. (LISTE SUR DEMANDE).

NUT

PROMOTION

QUICKJOY 2 TURBO 89 F.

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

AMIGA

LES VAINQUEURS	295
LES GEN' D'OR	245
LES JUSTICIERS	245
AMERICAN DREAMS	245
EUROPEAN DREAMS	245
ALTERED BEAST	245
BATTLE SQUADRON	285
BORODINO	295
BEACH VOLLEY	245
BATMAN (LE FILM)	239
COMMANDO	225
CHAMBERS OF SHAOLIN	260
CHASE H.Q.	245
DRAGON SPIRIT	199
DRAKKEN	260
DRAGON NINJA	245
DOUBLE DRAGON	195
DONGEON MASTER	295
FIGHTING SOCCER	245
FALCON	295
FALCON MISSION	195
FLIGHT SIMULATOR 2	335
GHOSTBUSTERS 2	239
GALAXY FORCE	260
GHOULS & GHOSTS	245
GREAT COURT	245
GRAND PRIX CIRCUIT	259
HILLSFAR	245
HARD DRIVIN'	195
IT CAME FROM DESERT	295
INTERPHASE	245
INDY (ARCADE)	195
INDY (AVENTURE)	249
KNIGHT FORCE	245
KICK OFF	265
LE FETICHE MAYA	245
LES VOYAGEURS DU TEMPS	285
LES PORTES DU TEMPS	285
MOONWALKER	245
MICRO SCRABBLE DE LUXE	295
MICROPROSE SOCCER	239
NORTH AND SOUTH	259
ONSLAUGHT	195
OPERATION THUNDERBOLD	245
OIL IMPERIUM	225
PICTIONARY	285
POWERDRIFT	245
POPULOUS	225
SCENERY POPULOUS	99
RALLY CROSS	269
RICK DANGEROUS	245
STORMLORD	195
SUPER WONDERBOY	245
STUNTCAR RACER	245
STRIDER	245
SHINOBI	245
SHADOW OF THE BEAST	349
SIM CITY	245
TWINWORLD	245
TOOBIN	245
TURBO OUT RUN	245
TEST DRIVE 2	285
TV SPORTS	345
WILD STREETS	265
WATERLOO	289
ZAC MC KRACKEN	245

APPLE 2

ARCADE MEGA HIT	350
ARKANOID	269
BAD DUDES	295
BATTLE OF NAPOLEON	350
BARD'S TALE	295
BARD'S TALE 2	295
BARD'S TALE 3	295
CURSE OF THE AZURE BONDS	350
COLONIAL CONQUEST	295
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	295
CALIFORNIA GAMES	350
CHESSMASTER 2000	295
CONFLICT IN VIETNAM	295
CRUSADE IN EUROPE	295
DRAGON WARS	350
DECISION IN THE DESERT	295
FLIGHT SIMULATOR 2	430
KING QUEST 3	295
KARATE CHAMP	190
KUNG FU MASTER	190
MIGHT AND MAGIC	395
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	295
POOL OF RADIANCE	345
PIRATES	295
RISK	345
ROGER RABBIT	295
SHOGUN	390
SILENT SERVICE	295
STREET SPORT FOOTBALL	345
THE HUNT FOR RED OCTOBER	345
TIME OF LORE	345
TEST DRIVE	295
TRIPLE PACK	190
ULTIMA 5	290
VICTORY ROAD	295
WINGS OF FURY	275

APPLE 2 GS

ARKANOID	295
BARD'S TALES	420
CALIFORNIA GAMES	295
CHESSMASTER 2100	395
DUNGEON MASTER	340
DEFENDER OF THE CROWN	345
GAUNTLET	290
ICE HOCKEY	295
KING QUEST 4	395
LAST NINJA	275
PIRATES	295
PAPERBOY	290
POLICE QUEST	290
SPACE QUEST	249
SILPHEED	295
SILENT SERVICE	295
SHADOWGATE	350
SUBBATTLE SIMULMATOR	340
TEST DRIVE 2	395
THE HUNT FOR RED OCTOBER	345
TOMAHAWK	295
THEXDER	290
UNINVITED	350
WAR IN THE MIDDLE EARTH	395

CONSOLE SEGA

+ HANG ON + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL	990
PISTOLET PHASER	249
PISTOLET PHASER + 3 JEUX	349
AMERICAN PRO FOOTBALL	295
AMERICAN BASEBALL	295
ALTERED BEAST	295
AZTEC ADVENTURE	255
AFTER BURNER	295
ALIEN SYNDROME	295
ALEX KIDD	255
ALEX KIDD 2	295
ALEX KIDD 3	295
ACTION FIGHTER	255
BOMBER RAID	295
BLACK BELT	255
CYBORG HUNTER	255
CALIFORNIA GAMES	295
CAPTAIN SILVER	295
CHOPLIFTER	255
DOUBLE DRAGON	295
F16 FIGHTER	195
GOLVELLIUS	295
GREAT GOLF	255
GREAT FOOTBALL	255
GREAT BASKETBALL	255
GREAT BASEBALL	256
GREAT VOLLEYBALL	255
KENSEIDEN	295
LORD OF THE SWORD	295
KUNG FU KID	255
MIRACLE WARRIOR	395
OUT RUN 2D ET 3D	295
PHANTASY STAR	395
POWER STRIKE	255
PRO WRESLING	255
RASTAN	295
RAMPAGE	295
R TYPE	295
RAMBO 3	295
ROCKY	295
SHINOBI	295
SECRET COMMAND	255
SUPER TENNIS	195
SPACE HARRIER	295
TENNIS ACE	295
TIME SOLDIERS	295
THUNDERBLADE	295
TEDDY BOY	195
THE NINJA	255
VIGILANTE	295
WORLD SOCCER	255
WANTED	295
WONDERBOY	255
WONDERBOY 2	295
WONDERBOY 3	295
YS	295
ZILLION	255
ZILLION 2	255
JOYSTICKS POUR SEGA :	
CONTROL STICK	145
SPEED KING SEGA	145

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE NINTENDO : + SUPER MARIO BROS + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL	990
ALPHA MISSION	295
BALLOON FIGHT	260
CASTLE VANIA	345
CLU CLU LAND	260
DONKEY KONG	195
DONKEY KONG 3	195
EXCITEBIKE	295
GALAGA	295
GUN SMOKE	295
GHOST'N'GOBLINS	295
GOONIES 2	345
GRADIUS	295
GOLF	260
IKARI WARRIOR	345
ICE CLIMBER	260
ICE HOCKEY	260
KID ICARUS	345
KUNG FU	260
LEGEND OF ZELDA	395
METROID	345
MACH RIDER	295
PUNCH OUT	345
PINBALL	260
POPEYE	195
PRO WRESTLING	295
ROBO WARRIOR	345
RUSH' N ATTACK	345
RC PROAM	295
RAD RACER	345
SECTION Z	345
SOCCER	260
SLALOM	260
SUPER MARIO BROS	260
SUPER MARIO 2	395
TROJAN	295
TOP GUN	345
TENNIS	260
URBAN CHAMPION	260
VOLLEYBALL	260
WRECKIMG CREW	295
XEVIOUS	295
JOYSTICKS :	
NES ADVANTAGE	395
SPEEDKING NINTENDO	165

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES 3''5	
3''5 SF/DD, LES 10	89
3''5 DF/DD, LES 10	120
BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ	69
BOITE DE RANGEMENT 80 DISQ	99
BOITE DE RANGEMENT 150 DISQ	150
DISQUETTES 5''1/4	
5''1/4 NEUTRES, LES 10	39
5''1/4 SF/DD, LES 10	69
5''1/4 DF/DD, LES 10	99
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ	89
DISQUETTES 3'', LES 10	190

MATERIEL

ATARI ST	
520 STE	3490
520 STE + MONITEUR MONO	4490
520 STE + MONITEUR COULEUR	5490
1040 STF	3990
1040 STF + MONITEUR MONO	4990
1040 STF + MONITEUR COULEUR	5990
MEGA ST1 MONOCHROME	6790
MEGA ST1 COULEUR	7990
MEGA ST2 MONOCHROME	11190
MEGA ST2 COULEUR	12090
MEGA ST4 MONOCHROME	14690
MEGA ST4 COULEUR	15690
LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :	
DISQUE DUR 30 MEGA ATARI	4990
DISQUE DUR 60 MEGA ATARI	7590
MDA30 3''5 DF	990
RF542R 5''1/4	1790
MONITEURS :	
MONOCHROME HR. SM124	1490
COULEUR SC1425	2490
COULEUR PHILIPS 8801	2390
IMPRIMANTES :	
LASER SLM604	13579
STAR LC10 COMPLETE	1990
STAR LC10 7 COULEURS	2490
STAR LC 24/10	3290
DIVERS :	
CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR NL10	79
RUBAN ENCREUR LC10	49
RUBAN ENCREUR LC10 COULEUR	95
TAPIS SOURIS	75
PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm)	49
DOUBLEUR JOYSTICK (CPC)	79
PORTFOLIO ATARI :	
PORTFOLIO	2990
INTERFACE PARALELLE	490
BEE CARD 32K/64K/128K/	N.C
AMIGA :	
AMIGA 500	N.C.
CABLE PERITEL	150
LECTEUR 3''5 CA880	990
JOYSTICKS :	
QUICKJOY 2 +	69
QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3	129
QUICKJOY 5	195
SPEEDKING KONIX	105
NAVIGATOR	169
MICRO BLASTER	130
SPEEDKING PC	245
SPEEDKING PC + CARTE	445

COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER.

RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

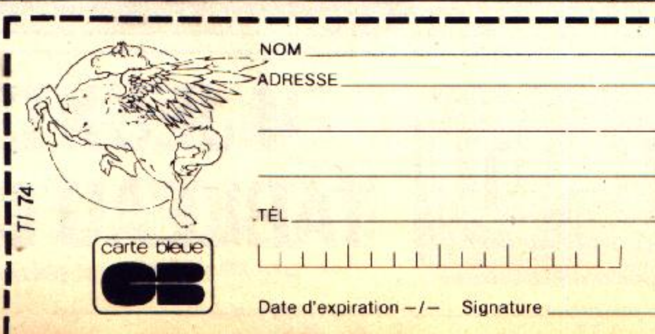
OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris
43.55.63.00



TITRES | PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage ...... + 15 F

Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer

Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C.B.

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de rembt)

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :

☐ ATARI ST ☐ ATARI XL/XE ☐ AMSTRAD CPC ☐ APPLE ☐ APPLE 2 GS ☐ MACINTOSH ☐ AMIGA ☐ C64 ☐ SPECTRUM ☐ PC et COMPATIBLES

DES SUCCES D
DE U.S.

STRIDER™

Disponible sur: CBM 64/128 et AMSTRAD – Cassette et Disquette. SPECTRUM 48/128K – Disquette. ATARI ST, CBM AMIGA, IBM PC – Disquette.

CAPCOM™



GHOULS 'N' GHOSTS™



Disponible sur: CBM 64/128 – Cassette et Disquette. AMSTRAD – Cassette et Disquette. SPECTRUM – Cassette. ATARI ST, CBM AMIGA.



4 JEUX DU TONNE
TABLEAU DE LA GL

U.S. Gold Ltd., (France) S.A.R.L., B.P.3, Lot Nr. 1, Za


U.S. GOLD®





Le monstre de la fin du premier niveau.

X-Out ou Cross-Out

Shoot-them-up sous-marin aux couleurs somptueuses et encombré d'effroyables monstres, *X-Out* inaugure un système de jeu inédit.

Ce fabuleux shoot'em up nous avait déjà fait une grosse impression lors de notre passage sur le stand de Rainbow Arts au PCS de Londres. Nous pouvons enfin vous en dire un peu plus sur *X-Out* ou *Cross-Out* sur *Amiga* (le titre n'est pas encore déterminé).



Armement du vaisseau.



Une animation très... fluide.

Son scénario est des plus classiques. Des extra-terrestres d'Alpha du Centaure, l'étoile la plus proche du système solaire, envahissent la Terre. Ils construisent rapidement leurs bases sous la mer. Les premiers signes de leur présence se traduisent par la destruction de tous les avions et navires croisant dans les environs de leur point de chute.

Les superpuissances du monde ne tardent pas à réagir. Pour contrer cette invasion, ils mettent en commun tous les moyens dont ils disposent pour concevoir une arme défensive. Le fruit de leurs recherches est le projet Deep Star : Le sous-marin absolu capable de vaincre les extra-terrestres. Plusieurs prototypes sont réalisés ainsi qu'une longue série d'armes dévastatrices. Vous êtes



Gare aux hippocampes surarmés !

un des volontaires sélectionnés pour piloter ces sous-marins. Le moins qu'on puisse dire de l'introduction c'est qu'elle décoiffe ! Le joueur se retrouve devant l'armurier qu'on retrouve, d'ailleurs, au début de chaque niveau (tiens, ça me rappelle quelque chose). Selon les moyens financiers dont vous disposez (12 000 crédits au départ), l'achat de un, deux ou trois vaisseaux est possible. C'est à ce stade que s'insère le petit « plus » du jeu, la possibilité de configurer votre/vos vaisseaux. C'est une phase importante étant donné que les chances de réussite dependent de la qualité de ces configurations. Attention, si vous n'achetez qu'un seul vaisseau il vaut mieux être prudent car il n'y a pas de seconde chance dans ce programme.

Défini comme étant un jeu d'action/stratégie, *X-Out* (ou *Cross-Out*) se présente comme un shoot'em up à scrolling horizontal (50 images/secondes). Cinquante sprites animés peuvent être présents à l'écran. Les décors restituent à merveille les fonds sous-marins (au premier niveau) dans lesquelles évoluent les monstres, le tout servi en 48 couleurs ! Pour gagner il vous faudra traverser, au total, huit niveaux soit l'équivalent de 160 écrans. Sacré marathon ! Hormis les quarante types de monstres qui hantent les différents niveaux, deux méga-monstres sont postés au milieu et à la fin de chaque niveau. Notre préversion ne possède que trois niveaux. Cela nous a permis d'admirer l'indéniable beauté des graphismes, la fluidité de l'animation et l'extraordinaire variété des armes. Nous préférons attendre la version définitive pour vous donner un jugement plus complet. Sa sortie est prévue en janvier sur *Amiga, ST, C 64, CPC, Spectrum.*

Dany Boolauck



Des sprites amphibies à foison.



Ecrans chatoyants en 48 couleurs.



Plongez dans un univers mystérieux et hostile.



Les poissons attaquent...



Un écran du second niveau.

Dragon's Breath

Stratégie et arcade sont les éléments de base de cette recherche de l'immortalité. Une innovation pimente les combats : trois joueurs peuvent se battre en même temps !

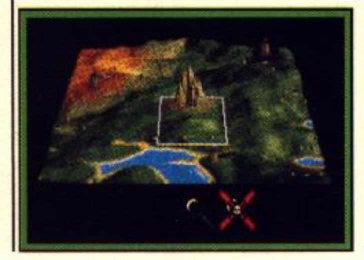
Avec *Dragon's Breath*, Palace Software renoue avec un genre qu'il affectionne depuis ses débuts : l'heroic fantasy. Les vétérans se souviennent certainement de *Cauldron, Cauldron II,* et les fameux *Barbarian I* et *II.* Mais le point commun entre *Dragon's Breath* et les anciens produits de Palace s'arrête là. Il ne s'agit effectivement pas d'un jeu d'aventure/arcade mais d'un jeu de stratégie. Rassurez-vous, l'aspect d'arcade n'est pas négligé comme vous pourrez le constater. A l'instar de *Swords of Twilight*, un à trois joueurs peuvent se mesurer dans un combat... triangulaire. L'ordinateur gère automatiquement les personnages non sélectionnés par un humain.

Le héros et ses adversaires.

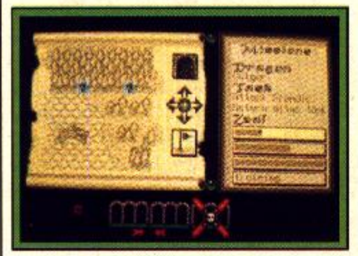
Le scénario ne surprendra personne. Au cœur du monde d'Anrea se trouve la Dwarf Mountain (la montagne naine). Au sommet de cette montagne se dresse le Grand Château, gardien d'un incroyable secret : l'immortalité ! Il est dit que ce terrible secret se cache dans la salle du trône. Trois personnages riches et importants Bachim, Oureod et Ametrin, louchent avidemment sur le Grand Château. Chacun d'eux rêve de s'emparer du secret. Mais pour cela il faut tout d'abord trouver les morceaux d'un talisman, seul objet capable d'ouvrir les portes de la forteresse.

Cette recherche du talisman devient une véritable course entre les trois adversaires. La puissance est la clé de la réussite dans ce jeu, encore faut-il gagner suffisamment d'argent. Un seul mot d'ordre prime pour les protagonistes : conquérir. Du haut de leur château, ils sèment la terreur et conquièrent les villages avoisinants en y envoyant leur dragon. Dans un deuxième temps, le joueur peut fortifier ses villages afin d'en faire des villes ou des forts. Ainsi, ils peuvent résister, sans dommage, aux attaques des dragons ennemis. En outre, les villes ou les forts rapportent plus d'argent qu'un simple village. Ces revenus servent, en fait, à faire marcher une coûteuse couveuse pour œufs de dragons ! Le calcul est simple, plus vous avez de dragons, plus vous avez de possessions. Vous dégagez de l'argent qui, en retour, sert à acheter des potions magiques et des renseignements utiles (entre autre sur le talisman que vous convoitez) aux marchands qui viennent au château. Voilà de quoi occuper des soirées !

Le jeu progresse par tours comme dans un wargame mais sans la lenteur habituelle de ce type de jeu.



Sélection de la carte.



Détail d'une carte.



Le laboratoire à potions.



Après la bataille. Ouf ! Le dragon est mort !



L'écran du menu principal avec ses icônes.



Un dragon passe à l'attaque...



Offensive en option arcade.

Si l'aspect stratégique vous pèse un peu, optez pour l'option arcade lors de l'attaque d'un village. Cette séquence du programme est une sorte de shoot'em up à scrolling vertical où vous dirigez le dragon.

Pete Stone de Palace Software affirme qu'il faut jouer plusieurs heures avant de saisir toutes les possibilités offertes par le jeu. Ce qui nous a frappé d'emblée, en regardant la préversion, c'est la bonne qualité des graphismes. De plus, la musique d'accompagnement est un régal ! Programmé par Andrew Bailey, créateur de *Druid* et *Druid II, Dragon's Breath* sort sur *Amiga* en janvier/février. Les autres versions suivront un peu plus tard.

Dany Boolauck



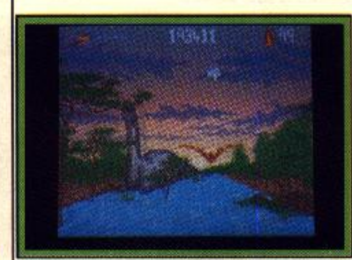
Unreal

Une histoire fantastique de création d'univers sert de point de départ à ce jeu très vivant dont les animations en trois dimensions sont particulièrement impressionnantes de rapidité.

Qui l'eût cru ! Le créateur de vie est une vraie marmotte d'où son nom : Le Dormeur ! Et chaque fois qu'il se réveille, notre divin rêveur doit créer la vie sur une nouvelle planète. Or, c'est un fait notoire que la création de la vie est une entreprise des plus harassantes ! Il est hors de question pour le Dormeur de s'échiner personnellement à la tâche. C'est là qu'entre en scène son serviteur Fragor dont le rôle est d'éviter à son maître de tels désagrements !

Des monstres antédiluviens...

C'est donc accompagné de deux gardiens, garde-fous de l'équilibre entre le bien et le mal, que Fragor se rend sur la planète Unreal pour y semer la vie. Dans ses bagages, le fidèle serviteur du Dormeur transporte les éléments indispensables pour mener sa mission à terme. On y trouve les œufs porteurs de vie ainsi que les quatre éléments de base, l'eau, la terre, l'air et le feu. Unreal est atteint au bout d'un voyage de quelques années. Au moment de sa descente sur la planète, Fragor est percuté par une comète ! Le choc provoque la dispersion des œufs de vie et des éléments de base. Le mélange anarchique de ces ingrédients bouscule les lois de la nature. Ce qui devait devenir un monde vivant et équilibré se transforme en un univers chaotique. Toutes les tentatives de Fragor pour maîtriser la vie naissante sur Unreal sont vaines.



... aériens et aquatiques.

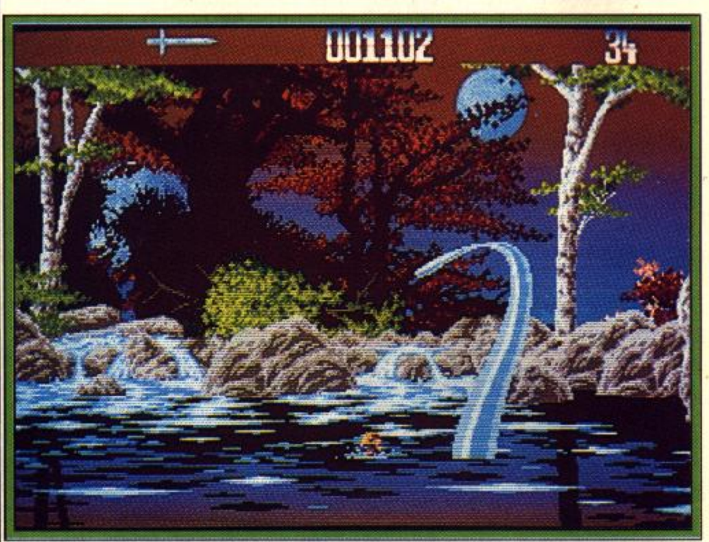


Un pont de neige branlant.

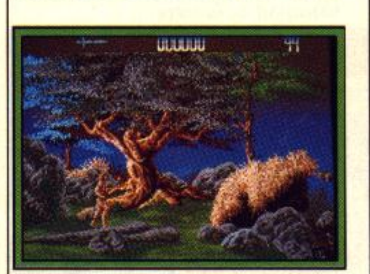


Les paysages sont nimbés d'une atmosphère irréelle.

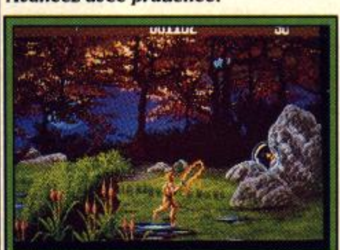
Entretemps, les deux gardiens tentent de contrôler les formes de vies de Unreal. Ils y arrivent péniblement mais deviennent, finalement, les maîtres de la planète. Or, au cœur même du tumulte, un œuf de vie échappe au contrôle des deux gardiens et tombe dans une petite vallée perdue. La race d'humanoïdes qui se développe à partir de cette œuf échappe, ainsi, à l'influence des deux gardiens. Le temps passe, les deux gardiens deviennent des êtres puissants au point de se transformer, à volonté, en eau, air, feu et terre. Avide de pouvoir, l'un d'entre eux (le Ténébreux) réduit l'autre à l'impuissance et règne sans partage. De leur côté, les humanoïdes barbares prolifèrent dans leur vallée tranquille. Parmi eux se trouve la belle Isolde et le vaillant Berzenius, qui s'aiment tendrement. Au cours d'une promenade nos deux tourteraux rencontrent un puissant dragon. Ils deviennent très vite de bons amis. Un jour, un des sbires du Ténébreux découvre la vallée et enlève, par la même occasion, Isolde. Frappé par sa grande beauté, le Ténébreux s'éprend d'Isolde et veut en faire sa femme. Le bruit des futures noces arrive aux oreilles du dragon qui s'empresse d'avertir Berzenius...



Les plans d'eau hébergent de redoutables prédateurs.



Avancez avec prudence.



Une rencontre insolite.



Un volatile peu amène.

L'aventure/arcade que Ubisoft s'apprête à commercialiser sur *Amiga* relate la lutte de Berzenius et du dragon pour enlever Isolde des griffes du Ténébreux. Le programme comporte neuf niveaux que Berzenius (vous) devez traverser en vous débarassant de tous les monstres qui vous barrent la route. Cinq de ces niveaux sont en 3D le reste étant en 2D. La richesse des graphismes (les couleurs sont magnifiques !) et la vitesse de l'animation dans les séquences 3D est impressionnante. Impossible d'en dire plus, la préversion que nous avons vue ne nous le permet pas. Attendons donc patiemment sa sortie en janvier.

Dany Boolauck



Le style de Conqueror rappelle le célèbre Virus.

Conqueror

Conqueror, le combat de chars, c'est trois jeux en un : stratégie, arcade et wargame. Le côté visuel est assuré par de remarquables animations et de prodigieux scrollings.

Les fidèles lecteurs de *Tilt* se souviennent surement de ce titre déjà disponible sur Archimèdes (voir *Tilt* n°56, page 41). *Conqueror* est un jeu de combat entre chars d'assaut de la Seconde Guerre mondiale. Le joueur contrôle un ou plusieurs chars sur un champ de bataille dans une lutte à mort contre ceux que dirige l'ordinateur. Trois options sont proposées au joueur.


La stratégie est primordiale.

Commençons par le mode Arcade qui est le plus simple. L'ordinateur tente de vous mettre hors de combat en lançant contre votre armée des vagues de tanks de plus en plus performants.

Le mode Attrition offre un peu plus de possibilités stratégiques. Cinq chars sont sous votre contrôle, prêts à repousser les attaques de l'ordinateur selon le même principe de mode précédent. Le déplacement des chars s'effectue à l'aide d'une carte: Il suffit de désigner à chaque char son point de destination pour qu'il aille s'y placer. Le joueur peut, à tout moment, piloter manuellement le char de son choix.



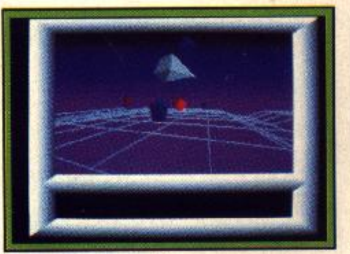
Des animations sensationnelles !

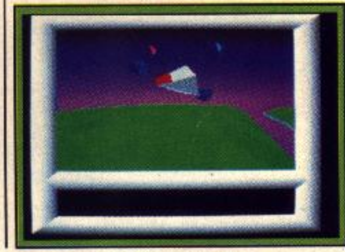
Le mode Stratégie, quant à lui, est très proche du wargame. Le joueur et l'ordinateur disposent chacun d'un budget avec lequel ils doivent créer leurs escadres. Dans ce cas, le but du jeu ne se résume pas à une simple élimination de l'ennemi. Les protagonistes doivent atteindre des objectifs secondaires. Par exemple, l'attaque des cibles bien précises. Entièrement graphique (graphismes vectoriels en 3D, surfaces pleines), *Conqueror* dispose d'une animation et de scrollings comparables à ceux de *Virus*. Nous vous en reparlerons lors du test de la version définitive sur *ST*. Dany Boolauck

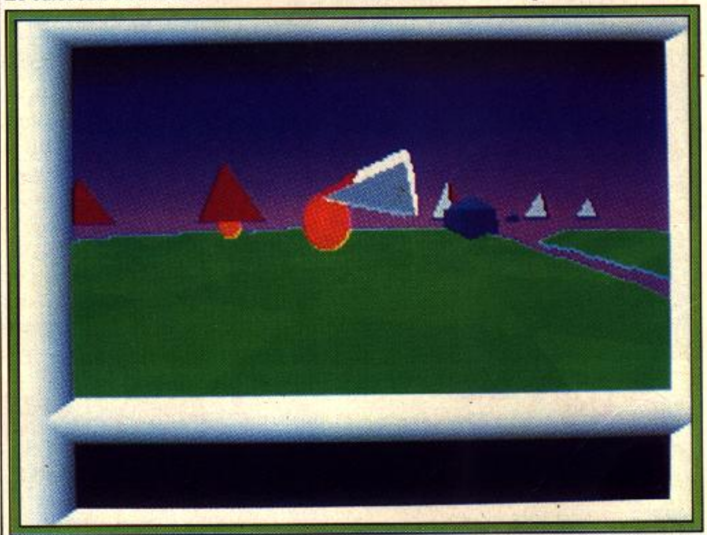
Thunder Strike

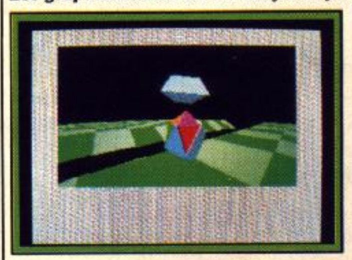
La télévision retransmet vos exploits spatiaux contre d'affreux envahisseurs. Double challenge : en tuer beaucoup et distraire les spectateurs !

Ce titre de Logotron Entertainment est un soft d'arcade doté de graphismes vectoriels, surfaces pleines. Le but du jeu est assez étonnant. Votre planète est en guerre contre des aliens. L'objectif de la mission consiste, d'une part à protéger le réseau de communication de votre planète ; d'autre part à distraire des téléspectateurs qui vous regardent ! En effet, votre vaisseau est constamment suivi par un deuxième, équipé d'une caméra ! Les téléspectateurs de la planète sont censés voir ce que voit le joueur à l'écran. Pour capter l'attention du public il faut à tout prix éviter l'inaction ! Multipliez les attaques contre les vaisseaux ennemis, ils (les téléspectateurs) aiment ça. La richesse et la promotion sont les récompenses pour une série d'attaques couronnées par le succès. Le joueur peut ensuite améliorer l'équipement de son engin. Développé sur *PC* (CGA, EGA et VGA), *Thunder Strike* se caractérise par une excellente animation (sur *Compaq 386*). En outre, la maniabilité du vaisseau est telle que de fulgurants virages à 360° sont possibles. Les Britanniques démontrent une fois de plus leur grande maîtrise dans le domaine graphique. La préversion en notre possession n'est pas très avancée et pour cause ! Le jeu ne sort qu'en mai/juin 90 sur *PC, ST* et *Amiga* ! *Tilt* vous donnera plus de détails au moment de sa sortie.
Dany Boolauck


Le vaisseau virvolte...


... au-dessus de la planète.

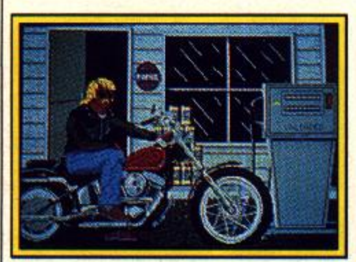

Les graphismes vectoriels surfaces pleines sont éblouissants.


Il faut assurer le spectacle !

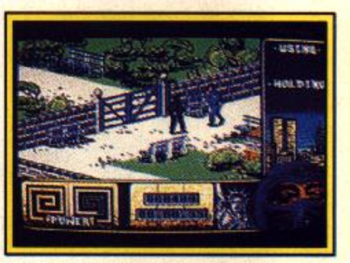
Maupiti Island, Fourmi Story, Rankxerox...

MINDSCAPE : Harley Davidson, est le titre d'une simulation de motos où vous êtes amenés à traverser les Etats-Unis. Déjà disponible sur *PC*. Les versions 16 bits suivront en janvier. **Knight of Legend** est un jeu de rôle qui mélange heroic fantasy et science-fiction. Sortie prévue sur *PC, ST* et *Amiga* fin janvier.
SYSTEM 3 : Last Ninja II, le jeu d'arcade/aventure, arrive sur 16 bits ! Vous devrez pourchasser l'infâme Shogan Kunitoki en plein Manhattan. **Vendetta** est le titre d'un jeu d'aventure/action en 3D. Sortie prévue sur *C 64* et *Spectrum* en janvier.
ELECTRONIC ARTS : Deluxe Video III, ce programme de desktop video pour *Amiga*, sera disponible en janvier. **Starflight 2 : Trade Routes of the Cloud Nebula** suite du fabuleux jeu de rôle de *SF* sort sur *PC* au mois de janvier.
HEWSON : La suite du Tilt d'or 88 pour le jeu d'action arrive ! Son nom : **Nebulus 2**. Espérons qu'il sera, au moins, aussi bon que son prédécesseur. Sortie prévue en janvier sur tous les formats.
IMPRESSIONS : Renaissance est une compilation de quatre grands classiques : *Invaders, Rockstorm, Megapede* et *Draxians*. Ils seront disponibles sur *ST* en janvier 1990.
MICROPROSE : Devenez daimyo puis shogun ou même Empereur du Japon dans **Samurai**. Ce jeu d'action/stratégie/aventure sera disponible sur *PC* en janvier.
GAINSTAR : Cette société se lance avec un jeu d'aventure graphique en 3D. Sortie prévue en janvier sur *Amiga*. Les versions *ST* et *PC* suivront.
LANKHOR : Maupiti Island, le jeu d'aventure tant attendu sur *ST* et *Amiga* devrait déjà être disponible.
16/32 EDITION : Fourmi Story, un jeu d'action, sera disponible sur *ST* en décembre/janvier. **Fire Rescue**, un jeu de plates-formes, arrive sur *ST* en décembre/janvier. Même date de sortie pour **Necron**, un jeu d'aventure graphique à la *Kult* sur *Atari ST*.
TYNESOFT : Beverly Hills Cop est une adaptation du célèbre film d'Eddy Murphy sur la police de Los Angeles. Ce jeu d'action/aventure devrait déjà être disponible sur *ST* et *Amiga*. Les autres versions suivront.
UBI : Rankxerox, inspiré de la célèbre BD du même nom, est un jeu d'arcade/aventure sur *ST*. Sortie décembre/janvier. **Final Command**, jeu d'aventure graphique sur *ST* sort en décembre ou en janvier.
ADDICTIVE : Aquanaut renoue avec les thèmes des vieux films tels que *Flash Gordon* ou *Buck Rogers*. Ce jeu d'aventure/arcade sort sur *ST* et *Amiga* en janvier.
NEW DEAL : The Few est le titre d'un jeu de stratégie/réflexion qui sera disponible sur *Atari ST* au début de l'année. **Astate** ou *La Malédiction des Templiers* est le nom d'un jeu d'aventure graphique qui sort fin décembre sur *ST*. La version *Amiga* sera disponible en janvier. **Antago** un jeu de réflexion/stratégie sera en vente début janvier sur *Atari ST* et *Amiga*.

Dany Boolauck


Harley Davidson (PC).


Heracles (Amiga).


Last Ninja II (Amiga).


Final Command (ST).


Aquanaut (ST).


The Few (ST).


Nebulus II (Amiga).

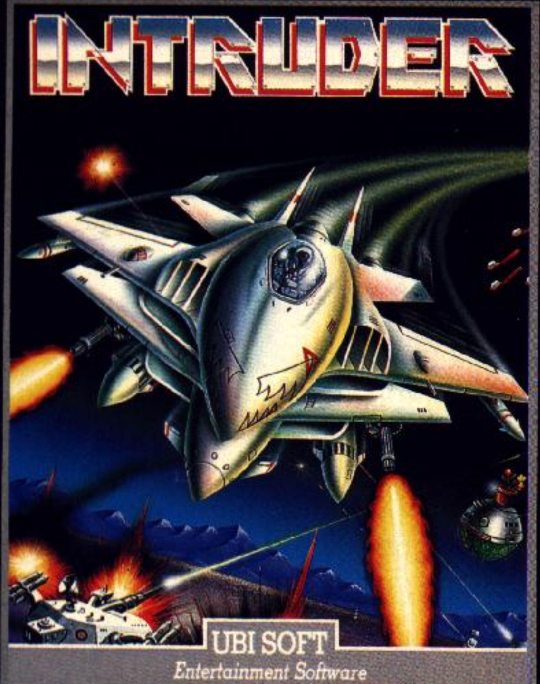


Rankxerox (ST), un jeu inspiré de la bande dessinée.

Disponible dans les FNAC
et les meilleurs points de vente.

JOUEZ LA [...]
toutes cat[...]





CATÉGORIE SHOOT'EM UP

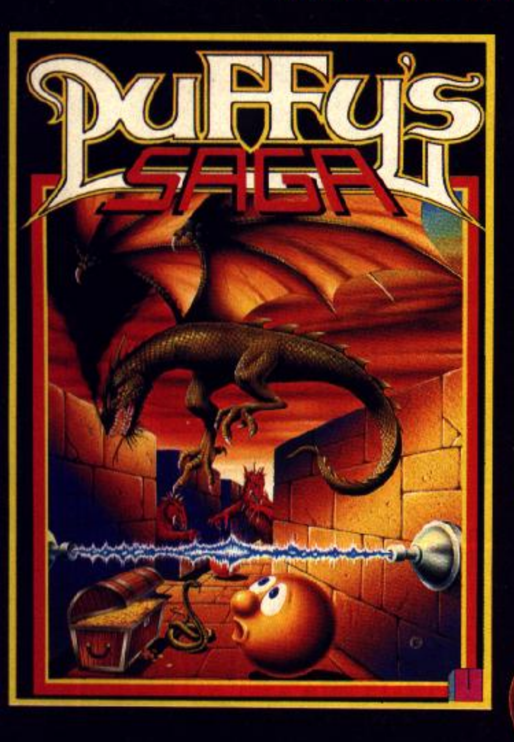
Quitte à faire un shoot'em up, autant qu'il sorte de l'ordinaire. C'est ce que les programmeurs de ce jeu se sont dit, et croyez-moi, c'est réussi ! Devoir combattre des brosses à dent géantes n'est pas si fréquent, et encore je ne vous dis pas tout. En-dehors de cela, d'excellents graphismes, de bons bruitages (pour un ST) et une animation assez fluide. Tout cela pour vous dire que ce logiciel, plein de surprises, est une réussite sur tous les plans.

GEN 4





CATÉGORIE JEU D'ARCADE





La légende d'un enfant-roi, aux graphismes dignes d'un dessin animé



Micronews





Pas le temps de s'ennuyer dans cette saga, vous comprendrez aisément qu'Ubi Soft tient en Puffy un jeu d'enfer, futur hit, et surtout, qui n'est pas près d'arrêter de tourner sur vos CPC.



En tout cas, le mien est d'ores et déjà squatté par deux petites boules de poils jaunes.

Matt MURDOCK

Amstrad 100 %





Le meilleur jeu de tableau sur Amiga.
Superbe ! Un petit chef-d'œuvre
Le graphisme est fantastique.
INTÉRÊT : 90 %

GENERATION 4

QUALITE

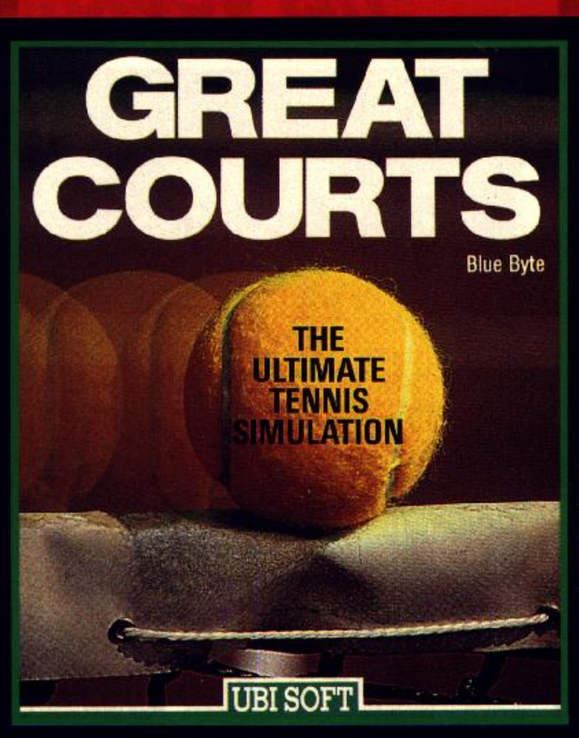
égories

UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL

CATÉGORIE SIMULATION SPORTIVE











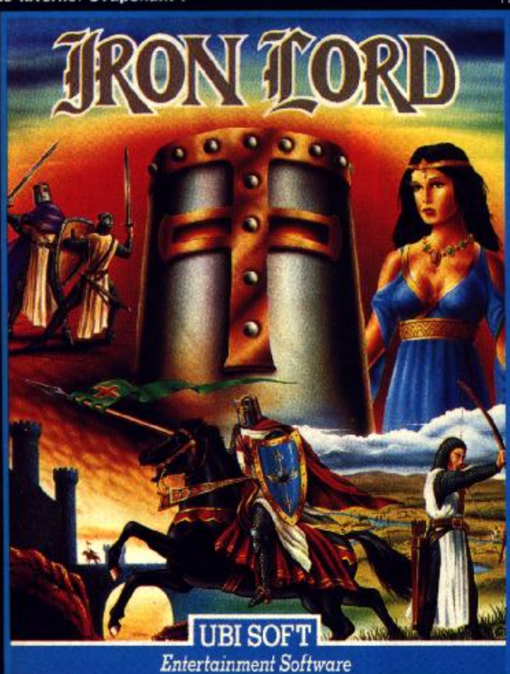
GREAT COURTS s'annonce comme la nouvelle référence en matière de simulation sur CPC. Les graphismes et l'animation sont irréprochables.
AMSTRAD 100 %

La meilleure simulation de tennis sur PC.
AMSTRAD PC MAG

CATÉGORIE JEU DE ROLE

UNE GRANDE SAGA MÉDIÉVALE

Décidément, UBI SOFT fait fort pour la fin de l'année ! Nous avons pu voir IRON LORD, un jeu d'aventure médiéval à hurler tellement les écrans sont beaux, avec des épreuves en tout genre - du bras de fer, de l'épée, de l'arc (traités à l'intérieur des aventures comme de vraies simulations), du combat, animé en 3D et une partie de dés dans une taverne. STupéfiant ! TILT







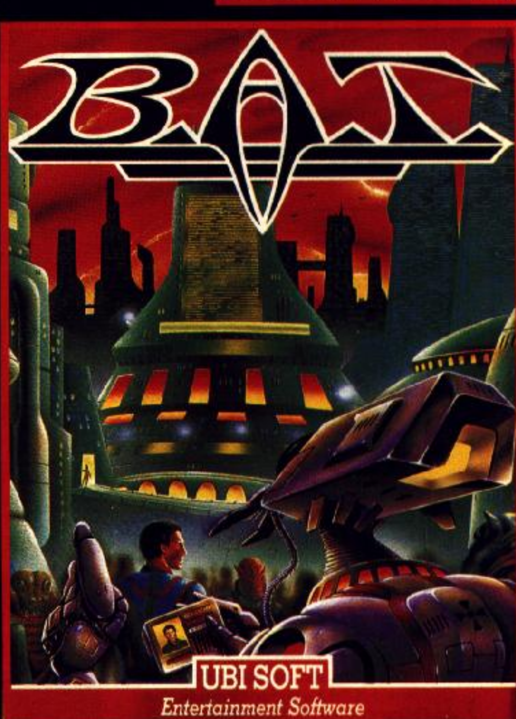


CATÉGORIE AVENTURE



TILT : 17/20

Pour bien parler de ce soft très étrange, il m'aurait fallu employer un éventail exhaustif de qualificatifs, tels que génial, magnifique, merveilleux, etc. Je préfère parler d'un ou deux détails qui m'ont impressionné. La carte sonore vendue avec le soft est une véritable révolution à elle seule, tant la qualité de la musique et des sons obtenus est très supérieure à ce que ST pouvait faire de mieux. Le système de jeu permet en plus d'effectuer un nombre incroyable d'actions différentes. J'ai particulièrement apprécié le petit module de programmation qui permet d'éviter de faire 36 fois les mêmes gestes. Pour ce qui est du monde et du scénario de ce soft, là encore, c'est à la fois original et passionnant. Un soft qui ne peut que plaire.
GENERATION 4 N° 16















Tilt d'or Canal + impact maximum !

Soirée brésilienne au Bus Palladium où plus de quatre cent cinquante invités se pressaient à la réception des Tilt d'or 1989. Journalistes français et étrangers, éditeurs nationaux et internationaux, distributeurs, revendeurs… Le Tout-Micro était là pour la remise — dixit *Computer Trade Weekly*, le puissant hebdo anglais — des « plus prestigieux oscars européens »…







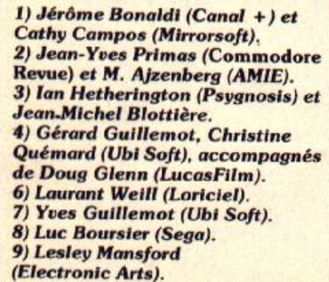












1) Jérôme Bonaldi (Canal +) et Cathy Campos (Mirrorsoft).
2) Jean-Yves Primas (Commodore Revue) et M. Ajzenberg (AMIE).
3) Ian Hetherington (Psygnosis) et Jean-Michel Blottière.
4) Gérard Guillemot, Christine Quémard (Ubi Soft), accompagnés de Doug Glenn (LucasFilm).
6) Laurant Weill (Loriciel).
7) Yves Guillemot (Ubi Soft).
8) Luc Boursier (Sega).
9) Lesley Mansford (Electronic Arts).

10) Michael Sportouch (Delphin) et Peter Stone (Palace Software).
11) Thierry Braille (SFMI) et Marie Considine (US Gold).
12) Hervé Caen (Titus), David Ward (Ocean) et Denis Guyennot.
13) Bruno Bonnell (Infogrames).
14) Denis Thébault (Innelec) et David Ward (Ocean).
15) Jean Kaminski (Néomédia) et Thierry Cagnon.
16) Cathy Campos et Herbert Wright (Universe Services ltd).
17) Frédérique Beaudonnet (M.A.).

Photos Armel Roubeix


15


19



20


28


16


21


22


29


30


17


23


24


25


26


31


18



27


32



18) Jean Richen (Atari France).
19) Cathy Campos (Mirrorsoft).
20) Douglas Glenn (LucasFilm).
21) Philippe Seban (Loriciel), Claudius Erhardy (Toy's "R" US) et Gilles Daudier (Loriciel).
22) Jean-Michel Berté (Micronews) et Dominique Nicoli.
23) Monique Pereira et Sylvain Chesneau (Upgrade).
24) Jacqueline Carraz (Carraz Ed.).
25) Paul Cuisset, Eric Chahi et Michael Sportouch (Delphin Soft).

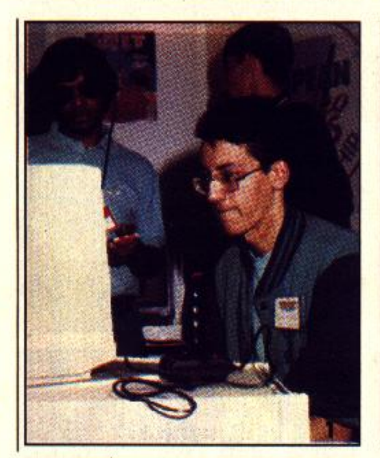
26) Daniel Edhery (Titus) et...
28) Thierry Braille (SFMI), Marc Djian (Ocean Fr.), Stéphane Lavoizard (Génération 4) et Ian Hetherington (Psygnosis).
29) Philippe Seban, Florence de Martino (Loriciel) et Thomas Ormond (Microprose France).
30) Bruno Gourier, Marc Djian et Béatrice Langlois (Lankhor).
31) Eric Caen (Titus) et Marc Bayle (Loriciel).
32) Véronique Gardy et Thomas Ormond (Microprose France).

European Championship : ils ont gagné !

Organisé sous l'impulsion de *Tilt* avec les magazines *Micromania* pour l'Espagne et *Computer & Videogames* pour la Grande-Bretagne, le premier Championnat européen de jeux micros et vidéos a été l'occasion d'une farouche empoignade. Bilan ? Le team anglais empoche les 15 000 francs de prix mais l'honneur de la France est sauf : le meilleur joueur européen est français : Cocorico !

Le championnat européen continue de faire parler de lui ! Nombreux sont les magazines étrangers qui souhaitent s'associer avec nous pour l'organisation du second European Videogames Championship. Nous revenons donc sur ce qui a probablement été l'attraction numéro un du Salon de la Micro.

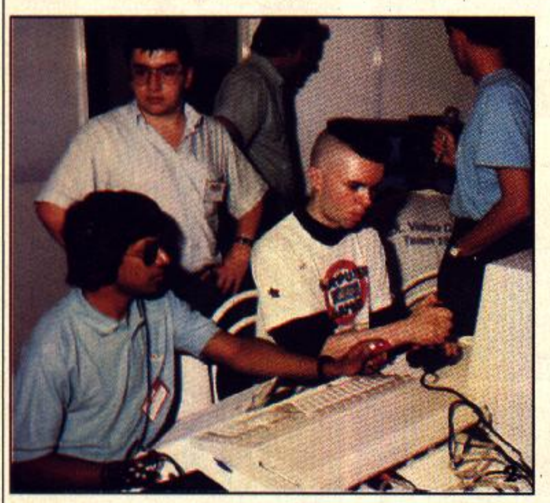
Rappelons le principe général de ce championnat. Le magazine leader dans son pays organise des sélections nationales qui permettent de créer une équipe de cinq joueurs qui va rencontrer ensuite les teams des pays engagés.



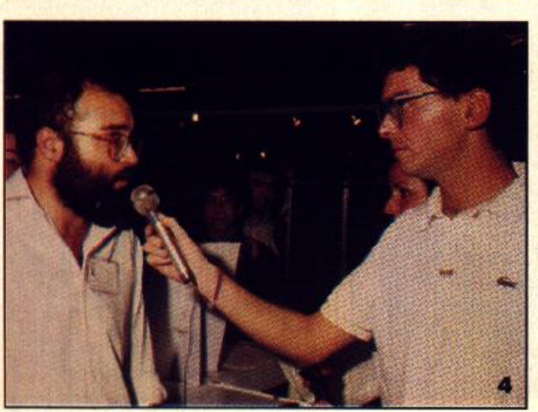
Pour cette première édition, seuls trois pays étaient en lice : l'Espagne avec *Micromania*, la Grande-Bretagne représentée par *computer and Videogames* et la France. La R.F.A. devait participer au championnat mais a déclaré forfait au dernier moment.

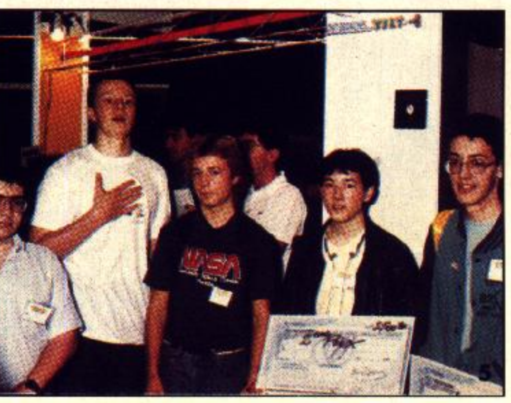
En France, les sélections se sont déroulées lors de la première journée du Salon de la Micro. Dès l'ouverture du salon, les candidats s'inscrivent sur la machine de leur choix : *Atari ST* avec *Turbo Cup*, *Amiga* avec *Skweek*, *CPC* avec *Forgotten Worlds*, *Sega* avec *Captain Silver* et *Nintendo* avec *Gradius*. Ils ne peuvent concourir qu'une seule fois et sur une seule machine et ont trois minutes pour réaliser le meilleur score, sauf pour *Turbo Cup* où le temps retenu est celui effectué sur le circuit de Magny Court après la phase d'essai. Conditions draconiennes rendues obligatoires par le nombre de postulants ! Dès les premières minutes, deux types de joueurs apparaissent. Les premiers disposent d'une machine ou d'une console mais ne connaissent pas toujours les programmes utilisés. Vous vous doutez bien que, dans ce cas, les chances de succès sont assez aléatoires. Certains parviennent cependant à des scores étonnants malgré la quasi méconnaissance du jeu sur lequel ils concourent. Pour les autres, le résultat est sans appel et les élimine impitoyablement.

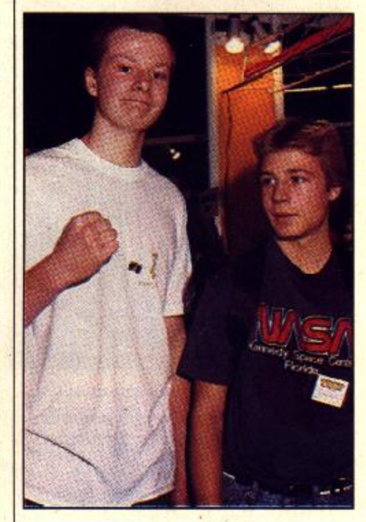
Les joueurs de la seconde catégorie connaissent parfaitement les programmes. Nul mystère : les scores sont proches et de niveau souvent élevé. Notons toutefois certains ratages impardonnables. Il est vrai que jouer chez soi dans une ambiance feutrée n'a pas grand-chose à voir avec le fait de concourir pour un Championnat européen. La pression psychologique mais aussi l'ambiance survoltée avec beaucoup de va-et-vient, sono poussée à fond et commentaires dignes des meilleurs spécialistes sportifs pèsent lourd dans la balance. Il faut vrai-











1) Marc Alvarez en action.
2) Un candidat anglais. Au chrono : Dany Boolauck.
3) Julian Rignall interviewé par Jean-Michel Blottière.
4) Domingo Gomez, rédacteur en chef de Micromania.
5) Le team français.
6) Guillaume Noiret.

ment des nerfs d'acier ! Les scores sont affichés dès qu'un record tombe. Et, sur les cinq jeux, les performances augmentent régulièrement. Sur *Turbo Cup*, le score de René Metge tombe et sera finalement pulvérisé à de nombreuses reprises. Enfin, à la fin de la journée, les noms des quinze meilleurs joueurs sont proclamés : sur console *Sega*, il s'agit de Thomas Neveu avec 29 400 points en trois minutes sur *Captain Silver*, de Fabrice Wang avec 27 900 points et enfin de Guillaume Compain avec 26 700 points. Sur *Amiga*, David Leone a réalisé 34 680 points sur *Skweek* (vitesse rapide), Pascal Béchard obtient 24 240 points et enfin Hugues Bouron 20 240 points. Sur *Amstrad*, Karim Amouche fait 5 250 points sur *Forgotten Worlds*, Guillaume Noiret 5 200 points et Karim Messaoud 5 050 points. Sur *Nintendo*, le premier est Christophe Granger avec 82 500 points suivi de Christophe Boyadjian avec 81 800 points et David Juhens avec 76 700 points. Enfin, sur *Turbo Cup*, le champion incontesté est David Nacasse avec 2'30"9, suivi par Xavier Flament avec 2"31'2 et Jean-François Verjat avec 2'31"6. Sac à dos, joysticks infrarouge et autres cadeaux récompensent les quinze meilleurs joueurs qui ont toute la nuit pour s'entraîner : ils doivent revenir le lendemain pour les sélections qui permettront, sur les quinze champions, de déterminer les cinq joueurs qui feront partie de la première équipe de France de jeu micro et vidéo !

Tableau des scores et places

Nom-Prénom	Amiga 500	Atari ST	Amstrad CPC	Nintendo	Sega	
France	New Zealand Story	Turbo Cup	Forgotten Worlds	Super Mario Bros	Captain Silver	Cumul des places
Marc Alvarez (F)	39 541 (7)	3.06.5 (10)	1 500 (13)	40 000 (6)	17 300 (9)	45
Fabrice Wang (F)	16 200 (13)	2.51.4 (5)	3 900 (5)	26 053 (11)	25 400 (2)	36
Xavier Flament (F)	29 025 (9)	2.30.5 (1)	1 750 (12)	28 100 (10)	15 800 (10)	42
Guillaume Noiret (F)	47 500 (3)	2.35.8 (3)	6 525 (1)	41 950 (4)	23 700 (4)	15
Jean-François Verjat (F)	18 400 (11)	2.32.9 (2)	2 200 (9)	41 300 (5)	15700 (11)	38
Grande-Bretagne						**176**
Julian Rignall (G.B.)	41 025 (4)	2.51.6 (6)	5 350 (2)	91 100 (1)	23 900 (3)	16
Martin Deen (G.B.)	53 703 (2)	2.59.6 (8)	2 225 (8)	72 950 (2)	26 600 (1)	21
Paul Glancey (G.B.)	18 400 (11)	3.22.1 (14)	2 150 (10)	51 900 (3)	21 700 (6)	44
Stuart Campbell (G.B.)	38 050 (6)	3.03.6 (9)	4 000 (4)	5 900 (14)	14 900 (13)	46
Simon Hadlington (G.B.)	56 526 (1)	2.49.6 (4)	4 325 (3)	31 850 (8)	21 800 (5)	21
Espagne						**148**
Juan Guerra Martin (SP)	38 725 (5)	3.13.9 (12)	2 950 (6)	33 250 (7)	11 800 (14)	44
Roberto Rodriguez Torres (SP)	23 050 (10)	3.58.2 (15)	650 (15)	31 800 (9)	15 400 (12)	61
Miguel A Diaz Martin (SP)	17 950 (12)	3.14.5 (13)	2 050 (11)	3 350 (15)	18 800 (8)	59
Carlos Rojas Hinchado (SP)	35 925 (8)	3.10.00 (11)	2 425 (7)	25 100 (12)	20 200 (7)	45
Pedro Hidalgo Martin (SP)	14 975 (14)	2.56.7 (7)	1 325 (14)	24 200 (13)	9 400 (15)	63
						272

Les chiffres entre parenthèses indiquent la place obtenue par le joueur sur chaque machine. En additionnant ces chiffres par joueur, on obtient un chiffre qui permet de classer les joueurs et de fixer la position des différentes équipes, celui qui a le moins de points ayant réalisé la meilleure performance.

La deuxième journée du championnat s'ouvre sur une première difficulté : David Leone, meilleur score sur *Amiga* et Hughues Bouron, troisième score, également sur *Amiga*, manquent à l'appel. Ont-ils craqué ? Ne pouvaient-ils pas revenir au Salon de la Micro ? Peu importe, mais il faut trouver des remplaçants. Marc Alvarez, quatrième meilleur score sur *Amiga* est heureusement revenu et bien lui en a pris, comme vous le verrez par la suite ! Il est donc sélectionné. Le cinquième score sur *A 500* n'est pas là, il faut se tourner vers une autre machine : Sébastien Alluson et Vincent Quincampoix, quatrième meilleur score ex-aequo sur Atari

GUILLAUME NOIRET

Age : 17 ans
Activité : lycéen en première, section économique
Ville : Aubervilliers
Classé n° 1, nommé meilleur joueur européen 1989
Remarques : son frère Vincent a été sacré second meilleur joueur au monde sur *Pac Man*, a participé au concours FNAC Microgolf, à divers concours *Tilt* et à l'émission Vitamine sur TF1.
Guillaume c'est un peu les microloisirs scientifiques. Son but : participer au Championnat européen des jeux vidéo. Donc, il s'est entraîné longtemps à l'avance. Disposant d'un *CPC*, d'un *Atari ST* et d'une console *Coleco* chez lui, il s'est débrouillé pour trouver les autres machines et les programmes afin de faire les meilleurs scores possibles. Comme il l'explique : «En fait, c'était assez facile car le temps était limité à trois minutes. Il suffisait de prendre en compte ce facteur lors de l'entraînement ». C'est vrai et cela paraît facile. Toutefois pas comme tel : il passe en moyenne 5 heures par semaine à jouer sur ses ordinateurs... En fait, il était très bien entraîné. De plus, il aime les jeux d'arcade/action et la sélection l'a d'une certaine manière favorisé. En ce qui concerne les Anglais, il avoue : « La vue des scores était assez dure car prendre une leçon dès la première fois n'est pas évident. En plus, l'équipe française était trop spécialisée sur certains jeux et certaines machines ». Il explique qu'il est : «resté concentré tout au long du Championnat ». Très fort ça, d'autant plus que jouer sur le Salon c'est vraiment autre chose que chez soi, à cause du bruit et de l'ambiance survoltée. Pour conclure, il souligne la qualité de l'organisation et attend l'année prochaine avec impatience : « Il y aura certainement plus de concurrents. Ce sera beaucoup plus intéressant ». Autrement dit, il les attend de pied ferme...

FABRICE WANG

Age : 18 ans
Activité : lycéen, prépare le bac sciences économiques et sociales
Ville : Paris
Classé n° 2, second meilleur joueur français.
Remarques : un des joueurs les plus constants puisque à la même place en sélection nationale et en équipe française.
Possesseur d'un *C 64* et d'une console *Sega*, Fabrice avoue : « Je passe mon temps sur mes machines. Je joue environ trois heures le soir, histoire de bien m'endormir et environ six à sept heures par week-end. J'aime les jeux d'action et d'aventure sur *C 64*. Je viens de finir *Zack Mac Kracken* avec l'aide de Marc. Mais mon jeu préféré est sans doute *Maniac Mansion* ». Notez que le Marc en question est Marc Alvarez : le premier joueur français et cinquième du team national ! Fabrice explique : « On se connaissait avant par l'intermédiaire de mon frère puisque Marc et lui étaient dans le même lycée ». En fait, ils se sont retrouvés au salon. Contrairement à Marc, Fabrice s'était préparé. « Deux jours avant, je me suis entraîné à fond avec mon petit frère qui chronométrait et me donnait des tactiques. En ce qui concerne les scores, disons qu'on a essayé de se surpasser car il y avait de très bons joueurs sur le stand. Je ne m'attendais pas à faire autant sur *Sega* en trois minutes. Généralement j'avais mille points de moins ! ». En ce qui concerne la finale européenne, Fabrice nous confie : « Il y avait beaucoup de pression sur les joueurs parce qu'on était là pour gagner et plus seulement pour se qualifier. On a été surpris, les Anglais étaient bien préparés. Pour l'année prochaine, on redoute aussi les Allemands sur *Amiga*, leur machine fétiche. Sur *Sega*, je pense que ça ira. Nous avons aussi de bons champions sur *ST* ». C'est certainn, mais attention toutefois aux mauvaises surprises...

avec 2'31"9 sont également présents : nous les intégrons parmi les finalistes. Seize joueurs vont donc concourir, cette fois-ci sur tous les jeux : nous noterons leurs scores respectifs et les classerons ensuite par position : le cumul des places réalisées permettra de définir les cinq joueurs de l'équipe français. La tension est autrement plus forte que la veille : l'enjeu est d'importance (premier prix : 5 000 francs en cash) et il faut affronter les cinq jeux. La régularité paye. Thomas Neveu, premier sur *Sega* sera seulement 14e sur *Nintendo*, 13e sur *St*, 11e sur *CPC* et 14e sur *Amiga* et terminera en 13e position au classement général. Marc Alvarez, repêché in-extremis, assure ! 5e sur *Sega*, 4e sur *Nintendo*, 7e sur *ST*, 8e sur *CPC*, et 1er sur *Amiga*, il finira 1er au classement général et empochera le chèque de cinq mille francs. En deuxième position, Fabrice Wang repart avec 2 500 francs, Xavier Flament, 3e, emporte trois louis d'or, Guillaume Noiret, 4e, et Jean-François Verjat, 5e, gagnent un louis d'or. Tous les candidats gagnent en plus des prix de moindre importance.

L'équipe de France à peine sélectionnée, il faut lancer la finale européenne ! Les joueurs anglais, au look ravageur, ont fait une entrée remarquée. Les Espagnols, plus jeunes, plus timides, se font discrets. Pour les champions français, la tension est forte. Depuis la veille, ils vivent sur les dents et pour eux, le pire est à venir ! *Skweek* a été remplacé par *New Zealand Story* sur *Amiga* et *Gradius* a cédé la place à *Super Mario Bros* sur *Nintendo*, deux jeux que les Anglais, visiblement, connaissent par cœur ! Les joueurs se regardent en chien de faïence, se défient du regard. L'angoisse !

Le démarrage est favorable aux Anglais qui ont, dans leur équipe, deux vainqueurs des championnats de jeux d'arcade britanniques et des spécialistes qui ont accès à pratiquement tous les jeux qui sortent ! Les joueurs français tentant de se maintenir et les Espagnols s'effondrent. Heureusement, les joueurs français, bien concentrés, arrivent à s'abstraire de l'environnement extérieur et ne se laissent pas abattre par les scores impressionnants réalisés sur *New Zealand Story* et *Super Mario Bros* par le team anglais. Les Français opèrent même un redressement spectaculaire, qui ne sera pas suffisant malgré tout pour vaincre les Anglais. Le team britannique termine en première position, suivi par les équipes française et espagnole et remporte donc le prix de quinze mille francs en cash ! Heureusement, Guillaume Noiret sauve l'honneur de la France ! En terminant 3e sur *A 500*, 3e sur *ST*, 4e sur *Nintendo* et 1er sur *CPC*, il bat d'un point Julian Rignall qui a finit 4e sur *Amiga*, 8e sur *ST*, 3e sur *Sega*, 1er sur *Nintendo* et 2e sur *CPC*, et obtient ainsi le titre de meilleur champion européen et 2 500 francs en cash.

Quelles leçons tirer de cette première édition du Championnat européen de jeux micro et vidéo ? Le tableau des scores le montre : le niveau est élevé mais les scores obtenus sont vraiment réalisables avec de l'entraînement. Pour l'année prochaine, nous essayerons donc de sélectionner à l'avance l'équipe française, de façon à lui permettre de bien connaître tous les jeux de la finale européenne et, de toute manière, de s'entraîner sur toutes les machines. En effet, ce sont ceux qui peuvent jouer sur des machines aussi différentes qu'une console, un micro 8 bits et un 16 bits qui ont le plus de chance d'être sélectionnés : il ne faut donc pas hésiter à aller chez un copain qui possède une machine différente de la sienne pour se préparer. D'autant plus que l'année prochaine, l'Italie, l'Allemagne et la Suède souhaitent participer au championnat, ce qui fera six pays en compétition ! Nous comptons sur vous !

JEAN-FRANÇOIS VERJAT

Age : 20 ans
Activité : étudiant en BTS d'informatique par correspondance (CNED)
Ville : Macon
Classé n° 3
Remarques : a déjà participé à deux championnats français des jeux *Atari* et au championnat Vectrex.

Jean-François s'intéresse à l'informatique depuis environ six ans. Il a eu l'occasion d'utiliser un *Goupil*, un *Apple II*, un *Olivetti M 10*, un *Sanyo PC* et un *Atari 800 XL* sur lequel il a d'ailleurs beaucoup programmé. Actuellement, il a un *Atari 520 ST* étendu à 1 Mo de Ram avec imprimante et écran. Jean-François ne se passionne pas seulement pour les jeux. Il trouve que les applications personnelles mais aussi professionnelles méritent l'attention.
Résultat : il passe en moyenne 4 heures par jour devant son *ST* jeux compris. Il possède, en outre, une console *Atari VCS 2600* mais n'y touche plus tellement. Il est venu au Championnat européen un peu au hasard. Comme il le précise : « Je me suis entraîné pendant une semaine mais comme je n'étais pas certain de venir j'ai laissé tomber. En plus, trop d'entraînement n'est pas forcément bon ». Visiblement, il a eu raison mais il précise aussi : « Les Espagnols ont été pris de vitesse car ils ne connaissaient pas les jeux et n'ont pas eu le temps de s'entraîner correctement ».
En ce qui concerne les Anglais, il explique : « Ils étaient très bons et leur équipe contenait deux cracks. Mais, il était possible de les battre notamment si l'équipe française n'avait pas eu à subir sélection et finale européenne le même jour ». En conclusion, il insiste sur ce point, et s'il peut, il viendra l'année prochaine.

XAVIER FLAMENT

Age : 15 ans
Activité : lycéen en seconde
Ville : Achères
Classé n° 4.
Remarques : s'intéresse à la micro depuis environ deux ans. Il a troqué son *Atari ST* contre un *Amiga* et a commencé sur *ZX 81*...
Lorsque Xavier a appris par *Tilt* que se tenait le Championnat européen de jeux vidéo, il s'est dit pourquoi pas. Mais comme il le précise : « Je ne pensais pas arriver aussi haut ». Rappelons qu'il est tout de même le quatrième joueur de la sélection française ! Très attiré par les courses de voiture, Xavier joue notamment à *Test Drive*, *Stunt Car*, *Hybris* et *Turbo Cup*. Il préfère les ordinateurs aux consoles car « Ils sont plus polyvalents ». Il est vrai qu'il s'intéresse aussi au dessin, à la musique et à la programmation en basic mais « Ce n'est pas évident ». Lorsqu'on lui demande s'il s'est préparé au championnat, il répond qu'il n'a pas eu le temps. Comme quoi, s'entraîner à outrance n'était peut-être pas la bonne stratégie ! Il qualifie les membres de l'équipe anglaise de « bêtes » et s'étonne de la venue des Espagnols : « Je ne savais pas qu'ils s'intéressaient à la micro ludique ». Mais si, mais si... Globalement, il trouve que l'ambiance était bonne et le salon assez dynamique. Et il précise qu'il espère que « *Tilt* continue sur la même voie et que le championnat continue encore longtemps ». Enfin, son vœux est d'être présent l'année prochaine pour la deuxième édition du Championnat européen de jeux vidéo.

MARC ALVAREZ

Age : 22 ans
Activité : employé de banque
Ville : Alfortville
Classé n° 5, sacré meilleur joueur français
Remarques : travaille sur ordinateur et une fois rentré chez lui se met à jouer sur ses machines...
Meilleur joueur français, Marc joue environ deux heures par jour et environ 8 heures par week-end. Histoire de varier les plaisirs, il alterne entre *Commodore 64*, *Atari ST* et console *Sega*. Ses jeux fétiches sont *Zack Mac Kracken*, *Indiana Jones* de Lucasfilm, et les jeux Sierra. Côté action, il a une préférence pour *Dragon Spirit* et *Great Courts*. En ce qui concerne le championnat, Marc précise : « Je suis passé par hasard sur le stand vers 10 heures 30. Je n'étais pas entraîné, je n'avais pas l'intention de faire le concours. J'ai remarqué qu'il y avait *Sweek*, que j'aime bien, et je me suis dit pourquoi pas ? ». C'était visiblement le bon choix. En ce qui concerne les scores, il précise : « A mon avis beaucoup ignoraient que le temps était limité à trois minutes. Ils ont dû paniquer. J'ai obtenu la même chose que chez moi. *Sweek* est un jeu alétoire, des bonus et des malus apparaissent : on ne peut pas tabler à coup sûr sur un score précis. C'est la chance ». En ce qui concerne le Championnat européen, Marc explique : « Les Anglais se sont avérés supérieurs à nous, mieux préparés, surtout sur les jeux de plates-formes comme *New Zealand Story*, *Super Mario Bros*... Ils les connaissent par cœur, jusqu'aux moindres astuces ». Mais l'année prochaine « On s'entrainera beaucoup plus, pour pouvoir battre les Anglais ! ».

Great Courts : les créateurs

Blue Byte, vous connaissez ? Cette petite société allemande mise sur l'innovation. Parmi leurs dernières créations : *Great Courts*.

Tilt d'Or Canal + de la meilleure simulation sportive ex-aequo avec *Kick Off* de Titus, *Great Courts* est un jeu de tennis distribué en France par Ubi Soft. Il a été développé en R.F.A. par une société nommée Blue Byte et nous avons rencontré Lothar Schmitt, co-créateur de la société et du jeu.

Tilt : depuis combien de temps Blue Byte existe-t-il et quelle est votre structure ?

L. S. : la société est à Mulheim, près de Dusseldorf. Elle a été fondée en 1988. Actuellement nous sommes 8 personnes dont 4 en free lance qui, du reste, sont spécialisées dans le graphisme. En outre, nous avons élaboré des outils spécifiques de développement des programmes.

T. : c'est-à-dire ?

L. S. : avec mon associé, Thomas Herztler, nous avons mis au point un système de transfert entre *Amiga* et *ST*. Ainsi, *Great Courts* a été développé sur *Amiga*. Puis nous avons effectué une conversion de l'ensemble. Cette opération est facile avec notre système puisqu'il suffit de changer quelques pointeurs pour exploiter au mieux les routines des machines. Résultat : le transfert *Amiga* vers *ST* a duré quatre jours et l'adaptation monochrome représente aussi quatre jours de travail. En plus, *Great Courts* est le même sur *ST* et *Amiga*.

T. : quatre jours seulement pour la version Atari ST ?

L. S. : oui, enfin pour le transfert final car nous avons travaillé de concert sur *ST* et *Amiga*. En fait nous avons commencé *Great Courts* en avril 1989 et le produit est sorti en septembre.

T. : combien de personnes ont travaillé sur *Great Courts* ?

L. S. : en tout six. Des spécialistes en graphisme, animation et musique, Thomas pour la version *ST* et moi-même pour la version *Amiga*.

T. : d'autres versions sont-elles prévues ?

L. S. : oui, sur *PC*. Elle supportera les cartes Tandy, Hercules EGA et nous travaillons à la demande d'Ubi Soft sur la carte VGA. Avec celle-ci, le résultat sera comparable à la version *Amiga*.

T. : il n'y aura pas de version 8 bits ?

L. S. : si, mais elles seront développées par Ubi Soft.

T. : quels sont vos projets futurs ?

L. S. : nous en avons plusieurs, mais c'est top secret ! En juillet, les premier articles sur *Great Courts* sont parus dans la presse ouest-allemande. Résultat : plusieurs éditeurs ont décidé de travailler sur un jeu de tennis...

T. : d'une manière plus générale, comment une petite société comme Blue Byte peut-elle lutter avec des grosses compagnies d'édition ?

L. S. : honnêtement, je pense qu'il est plus facile pour une petite société d'être créatif. Il est plus facile pour une petite équipe, comme la nôtre, de développer un concept original. Le problème est simple : trop de logiciels sont mauvais. Il ne le sont pas d'un point de vue technique mais d'un point de vue jouabilité, amusement. Bref, le feeling n'y est pas et çà se sent tout de suite. Un *coin-op* ressemble à un autre, il n'apporte pas d'innovation pour le joueur.

T. : mais tout cela coûte cher ! Comment vous démarquer des grandes compagnies ?

L. S. : justement, parce que l'argent n'est pas tout ! Les grosses sociétés peuvent se payer des licences mais globalement les adaptations ne sont pas très bonnes. Tout cela parce qu'ils n'ont pas la vision du joueur. Ils n'arrivent pas à faire des produits qui, du point de vue concept, innovent. En outre, certaines grosses compagnies européennes ont un grave problème à résoudre. Elles ne peuvent se payer certaines licences car les produits sont d'origine américaine ou japonaise et que leur créateurs préfèrent les adapter eux-mêmes. Ce sera dur pour eux dans les dix ans à venir, d'autant plus qu'ils devront affronter la venue de nouvelles technologies dont les coûts de développement sont plus élevés que les micro actuels.

T. : mais ce problème se pose aussi pour de petit éditeur !

L. S. : oui, mais nous n'avons pas à supporter le coût des licences : nous jouons notre avenir sur l'innovation conceptuelle, sur la matière grise...

Propos recueillis par
Mathieu Brisou



Lothar Schmitt de Blue Byte et Isabelle de Batz d'Ubi Soft.

ECTS, seconde édition

Salon d'outre-Manche organisé par le groupe Database — entre autre organisateur de salon, éditeur de revues et de logiciels —, l'European Computer Trade Show se tiendra pour la deuxième fois du 1 au 3 avril 1990 au Business Design Centre d'Islington à Londres. Rappelons que l'ECTS est un salon destiné aux professionels des microloisirs. Ainsi, les joueurs, déplombeurs et autres pirates n'y ont pas droit de cité contrairement à ce qui se passe au PCS, par exemple. Toujours est-il que de nombreux éditeurs seront présents : Infogrames, Loriciel, Ubi Soft, Palace, Ocean, Virgin et bien d'autres. Divers nouveaux produits devraient, de ce fait, être présentés. Soutenu par le journal britannique *CTW (Computer Trade Show)*, l'ECTS se renforce cette année en s'associant avec des revues d'autres pays. Ainsi les publications ouest-allemandes *Happy Computer* et *Power Play* sponsorisent ce salon. Il en est de même de *Tilt* et des négociations sont en cours avec d'autres journaux européens. En revanche, les premiers European Computer Trade Awards sont au point. Ils récompensent les meilleurs logiciels de l'année. Certains y verront sans doute un lien de parenté avec des Tilt d'or Canal +. Ils ont raison ! D'autant plus que le système de catégories mis en place par *Tilt* est appliqué de manière similaire ici... Rendez-vous est donc pris pour des Tilt d'or Canal + à l'échelle européenne. Comme l'an passé, l'ECTS propose des conférences. Les thèmes abordés sont d'importance : Multimédia et consoles de jeux. Il s'agit ici de définir l'importance mais aussi l'impact à terme des technologies telles que le CDI et de cerner les problèmes posés par les nouvelles consoles de jeu japonaises dont le déferlement sur l'Europe est attendu avec angoisse. Ce sera l'occasion de connaître l'avis de personnalités majeures en matière de micro ludique. Mathieu Brisou

Tout faux !

Une petite erreur s'est glissée lors de la rédaction du Tilt d'Or 90 de la création graphique, *Deluxe Paint III*. J'ai écrit que la résolution maximale était de 640 × 400, ce qui n'est vrai qu'en NTSC. En fait en Pal-Secam, la résolution atteint 640 × 512. Signalons cependant que cette résolution maximale ne peut être utilisée sans fatigue visuelle (clignotement de l'écran) qu'avec un moniteur haute rémanence ou avec la combinaison d'un moniteur multisynchro et de la carte Flicker-Fixer, ce qui grève le budget de plus de 10 000 F. Jacques Harbonn

Amiga 89
Amiga über alles !

A Cologne, le week-end du 11 novembre, le salon Amiga 89 regroupait tous ceux qui produisent ou revendent à travers le monde des logiciels ou des périphériques pour *Amiga*. Le public et *Tilt* étaient au rendez-vous.

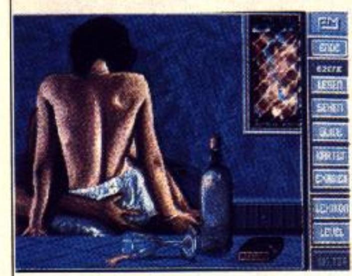
Il n'est pas étonnant que l'Allemagne ait été choisie comme pays d'accueil de la première exposition européenne consacrée entièrement et uniquement à l'Amiga. Ces braves Allemands en possèdent 400 000, c'est à dire huit fois plus que les Français ! Ils n'étaient pas tous là, mais à voir la foule se pressant devant l'entrée, on aurait pu le croire. Les organisateurs, qui n'en espéraient pas tant, étaient complètement dépassés. Imaginez des milliers de fans se pressant devant les 76 stands de l'exposition ! La progression dans les allées prenait un air de parcours du combattant et s'arrêter pour observer tenait de l'exploit.

L'*Amiga 500* trônait en maître sur le stand Commodore. Les Allemands, dont le côté travailleur cache un esprit poète, le proposent en plusieurs versions. Rien à voir avec les capacités, c'est seulement l'aspect extérieur qui les différencie. Baptisés *Amiga « New art »* (jeu de mot anglo-allemand intraduisable qui signifie à la fois art nouveau et genre nouveau), ils représentent une expérience nouvelle dans le domaine, un peu comme le changement qui s'opéra lorsque les constructeurs d'automobiles décidèrent de ne plus livrer des voitures uniformément noires mais de proposer plusieurs couleurs.

Les Amiga « New Art ».

Si la plupart des stands étaient consacrés aux extensions et aux applications « utilitaires », les accrochés du joystick pouvaient trouver leur bonheur. Des boutiques avaient loué quelques emplacements et vendaient du jeu à tire-larigot et à des prix bradés, parfois moins de 50 francs. Beaucoup de jeux anglais et américains, mais aussi quelques français, tournaient sur les écrans : *North and South*, *Skweek* et *Knight Force*, pour ne citer que quelques exemples. Assez bizarrement, la démo de *Space Ace*, le nouveau super jeu du style *Dragon's Lair*, n'attirait pas les foules. Du côté des logiciels d'origine allemande, rien de bien nouveau non plus. Les lecteurs de *Tilt* sont déjà informés de l'existence de titres comme *Rock'n Roll* de Rainbow Art. Les plus fréquemment montrés en vitrine étaient *Chambers of Shaolin* et, surtout, le seul titre inconnu en France, *Die Stadt der Löwen* (La Ville des Lions), de Software 2000. Il s'agit d'un jeu d'aventure plutôt textuel, mais aux graphismes nombreux et très fouillés, dont l'action se déroule à Singapour. Il devrait, si tout se passe bien, arriver chez nous au printemps. Pour rester dans le domaine ludique, le mousestick permet de reprogrammer son joystick en fonction de chaque jeu et même de l'utiliser comme souris, sur *Amiga* comme sur *ST*. Son importateur, Gravis, assure qu'il devrait d'ores et déjà être disponible, aux alentours de 1 000 F, chez les grands distributeurs français, tels NASA ou la FNAC.

Mais Amiga 89, c'était avant tout le royaume du « hard ». Le nombre de cartes d'extension ou de périphériques dont disposent les Allemands est proprement inimaginable. Peu, malheureusement, sont présentes en France. C'est ennuyeux, mais bien pratique, parce que cela permet de faire une sélection. A l'exception de quelques petits revendeurs méritants, les importateurs de produits destinés à l'*Amiga* sont peu nombreux en France. Ils étaient tous présents à Cologne, cherchant des nouveautés. Les Bordelais de CIS, à partir du stand des Américains GVP, dont ils importent les cartes, disques durs et extensions, couraient de rendez-vous en rendez-vous. Les semaines à venir verront sûrement apparaître les fruits des accords pris. C.I.C.I., de son côté, se spécialise dans les digitaliseurs et dans tout ce qui a trait à l'image sur *Amiga*.



Die Stadt der Löwen.

A propos de l'image, domaine de prédilection de l'*Amiga*, à côté de logiciels connus, de digitaliseurs, et de plusieurs genlocks (qu'on arrive à trouver maintenant à un peu plus de 1 000 F), c'est surtout le Video Toaster qui retenait l'attention. Une démo sur écran géant attirait tous les regards. Imaginez des animations 3D en plusieurs millions de couleurs. Ne rêvez pas trop, ce n'était qu'une démo ! La chose n'existe qu'en NTSC (standard américain) et en est encore au stade du développement. Dans le meilleur des cas, on verra le Video Toaster en Europe dans un an. Quant au prix, nul ne le connaît, mais il ne sera sûrement pas à la portée de ceux qui doivent compter leurs sous. Ils seront ravis, en revanche, des possibilités qui leur sont désormais offertes de « gonfler » leur *Amiga 500*. La société californienne Interactive Video Systems



Un joystick piquant : le Mousestick.

Les micro-ordinateurs en RFA

Wolfram von Eichborn, représentant d'Ariolasoft, le plus gros distributeur de jeux allemand, dessine pour Tilt *le panorama du paysage informatique familial de son pays.*

La répartition des machines est tout à fait différente de ce qu'elle est en France. La plus répandue, et cela n'étonnera pas les connaisseurs, est le *Commodore 64* : il y en a 2 millions ! Et ce n'est qu'une estimation concernant ceux qui sont encore en activité. Il s'en est vendu beaucoup plus. L'*Amstrad*, qui n'a jamais connu un grand succès, est pratiquement inexistant. Il est maintenant presque introuvable. *Atari ST* et *Amiga*, en nombre, sont équivalents : environ 400 000 chacun. Mais cette équivalence est trompeuse. Alors que tous les *Amiga* sont évidemment équipés de moniteurs couleur, plus des trois quart des *ST* ont un moniteur monochrome. Ces derniers sont généralement considérés comme des machines de travail et occupent la place des *Mac* en France. La pomme ne fait d'ailleurs pas recette en Allemagne : le *Mac* y est quasiment inconnu. Les compatibles *PC* sont très répandus, mais il est impossible de donner un chiffre, même approximatif, concernant le nombre de ceux qui sont installés chez des particuliers. Les pourcentages de vente de logiciels d'Ariolasoft permettent cependant de s'en faire une petite idée. Ceux qui progressent : *Amiga*, qui représente déjà 50 % des ventes, devrait dépasser les 50 % en 1990. Le *PC*, avec ses 10 %, est sur une pente ascendante rapide, puisque les prévisions sont de 20 % pour l'année à venir. Ceux qui stagnent : *Atari ST* et *Amstrad*, qui à eux deux, ne dépassent pas 10 %, ne bougeront pas beaucoup. Le perdant sera le *C 64* qui représente encore actuellement 35 % des ventes. Il n'empêche que les distributeurs allemands doivent un grand merci à Commodore qui, avec ses deux machines, leur a permis de réaliser 80 % des ventes de jeux en 1989 !

propose une solution originale basée sur deux composants : la Trumpcard et le Meta 4 (prononcez Metafor !). Un boîtier, qui vient s'accoler à l'*Amiga 500*, et peut contenir un disque dur de 30 Mo, et jusqu'à 4 Mo de mémoire, ce qui amène l'*A 500* à une mémoire totale de 5 Mo. Le prix du tout mais avec seulement 2 Mo, s'élève à plus de 10 000 F et, surtout, peut être acheté en deux fois, étalant la dépense dans le temps. Cela permet d'obtenir presque un *Amiga 2000*, sans le côté *PC*, mais pour moins cher. On peut se l'offrir en France grâce à Bus Plus, une nouvelle société dirigée par le jovial Jean-Bernard Dumas, bien connu pour avoir été l'un des premier à soutenir l'*Amiga*.
Cet aspect sérieux de l'exposition était accentué par le fait que, contrairement au PC Show de Londres ou au Salon de la Micro de Paris, aucune musique tonitruante, aucune hôtesse aguichante ne venait troubler le visiteur studieux. Les seuls endroits animés étaient le stand consacré au domaine public, manifestement important en RFA, et le « mur des pirates », une cloison d'une vingtaine de mètres où chacun pouvait écrire librement son message. Et cela faisait une petite foule de stylos levés. La rumeur faisait d'ailleurs état de plusieurs « réunions » et « parties » dans les environs du parc des expositions. Le succès fut tel que le rendez-vous est déjà pris : l'année prochaine, même date, même endroit. Mais quand donc verra-t-on une Amiga expo française ?

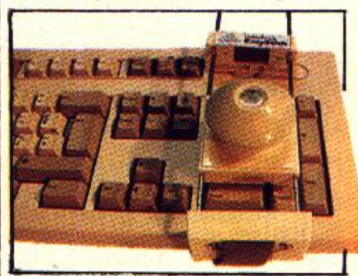
Jean-Loup Renault



Pour gonfler l'A 500, la Trumpcard.

Deux joysticks pour PC

La société CIEP commercialise depuis peu un nouveau joystick pour *PC* et compatibles, l'Ergostick de Wico. Gris, d'un touché caoutchouteux, cette manette ne m'a pas vraiment séduit. Bien sûr sa forme, résolument moderne par rapport aux modèles classiques de joysticks analogiques, est agréable. L'Ergostick épouse parfaitement l'intérieur de la paume et ses deux boutons sont très bien placés sous les doigts. En revanche, le manche est d'une souplesse telle qu'il est impossible de travailler ou de jouer avec efficacité si le programme utilisé est délicat.


Le contrôle clavier Easy Stick.

Par exemple, pour un soft comme *The Cycles*, une course de motos très pointue testée dans ce numéro, l'Ergostick m'envoie dans les platanes au premier virage car il ne revient pas facilement à sa position zéro, même avec un bon calibrage côté soft. Il faut peut-être compter avec le temps pour que l'habitude corrige chez l'utilisateur ce petit défaut...
Autre manette distribuée par CIEP pour *PC* ou compatible, le très original Easy Stick. Ce n'est pas un joystick à proprement parler. Il s'agit en effet d'un appareil qui se fixe sur votre clavier, sur les touches fléchées. Le principe est très simple : lorsque l'on fait pivoter le dôme de l'Easy Stick, des picots appuient sur la touche correspondante et déplacent donc le curseur. C'est original, ça marche et c'est pas cher ! Un seul regret, la sangle qui maintient l'appareil est un peu courte pour certains modèles de claviers. Comme quoi on ne saurait penser à tout...
(Joystick Ergostick de Wico, prix C. Contrôle Clavier Easy Stick de Interlock, prix B.)

Olivier Hautefeuille

La souris perd sa queue

Popularisé sur *Macintosh* en 1984, la souris a été le sujet de violentes contreverses. Certains y voyaient la solution à tous les problèmes, alors que d'autres n'y voyaient qu'un phénomène de mode (Micropro jurait que son *Wordstar* ne s'y frotterait pas). Cinq ans plus tard, personne n'ose plus imaginer que la micro pourrait exister sans ce périphérique. Le succès de la souris réside évidemment dans l'agrément d'utilisation qu'elle procure. Néanmoins lors de certaines manœuvres, ce charmant petit rongeur peut s'avérer ennuyeux : le fil s'emmêle, se coince... gênant la mobilité de la souris. Avec la souris sans fil, finis les problèmes d'emberlificotage. La liberté de l'utilisateur est totale. La souris sans fil utilise un système de transmission infrarouge des signaux de déplacement. Sa sensibilité et son confort d'utilisation sont supérieurs à la souris d'origine : le niveau de discrimination qu'elle permet est de 200 points par pouce. Le système de détection de déplacement permet de suivre sans problème des mouvements de translation rapide (600mm/s). Outre les classiques boutons de commande que l'on trouve sur la souris du ST, la souris BMC possède un bouton supplémentaire sur son flanc gauche qui permet de modifier la vitesse de déplacement du curseur.
La souris peut fonctionner à une distance de 1,5 mètres du récepteur. A noter également qu'elle possède un système coupe-circuit qui lui permet d'économiser ses deux piles LRO3, lorsqu'elle est laissée au repos. Son esthétique soignée achèvera de convaincre les septiques. Ce produit existe déjà pour *PC*, *Macintosh*, *ST* et sera bientôt disponible pour l'*Amiga*. (Souris BMC-ALM. Prix : F).

Eric Caberia

Les pirates se mettent à table!

Editeurs et APP intensifient leur lutte contre les pirates. Ces derniers exposent leur position au grand jour. Une confrontation intéressante.

L'une des conférences du Salon de la Micro organisée par *Tilt*, avait pour sujet le piratage micro-informatique. Elle rassemblait Laurant Weill de Loriciel, Benoît de Maulmin d'Infogrames, Hervé Caen de Titus, Daniel Duthil de l'APP (Agence pour la protection des programmes), Jean-Christophe Agobert d'EAM, un pirate venu de Suisse ainsi que deux journalistes de *Tilt*.

L'APP : agir...

Le premier sujet concernait le rôle de l'APP. M. Duthil précise qu'il s'agit d'une organisation dont le but est la protection des programmes. Elle regroupe éditeurs et créateurs de logiciels. Il ajoute : « Nous sommes à la foi association régie par la loi de 1901 et société d'auteurs en vertu de la loi du 11 mars 1957. A ce titre, nous avons le droit d'agir en justice pour défendre le droit de nos adhérents. Pour un particulier, l'adhésion coûte 600 F par an. Cela permet d'enregistrer des logiciels et de les inscrire sur le répertoire de l'APP, qui sert notamment en cas d'action de notre part pour le compte d'un adhérent. » Signalons que Titus et Loriciel en sont membres, contrairement à Infogrames... C'est étonnant, d'autant plus que cette société estime que si les pirates achetaient des jeux, le marché français du logiciel représenterait 1,5 milliards de francs au lieu des 300 millions actuels ! Cela pose d'autant plus de problèmes que le développement d'un jeu coûte à l'heure actuelle entre 2 et 3 millions de francs. Laurant Weill de Loriciel précise que les auteurs de *Shadow of the Beast* de Psygnosis ont ainsi annoncé que ce serait leur dernier jeu sur ordinateur : désormais, ils développeront sur consoles. Benoît de Maulmin complète : « Sur Amiga, lorsque les ventes se limitent à un jeu par magasin, on décide d'arrêter les développements. Aux Etats-Unis, plus personne ne développe sur *ST* sauf Titus, Loriciel et Infogrames ! Tout cela parce qu'une société comme Electronic Arts explique que développer sur *ST* et *Amiga* n'est pas assez rentable. » Le message passe : le piratage excessif tue les ordinateurs, le piratage est en train de tuer les *ST* et *Amiga*. Jean-Michel Blottière de *Tilt* rappelle qu'aux Etats-Unis, il s'est vendu 17 millions de console *Nintendo* en deux ans, malgré leur infériorité technique et que le marché du jeu se segmente de plus en plus. Action = consoles de jeux, simulation et aventure = *PC* compatibles. Les *ST* et *Amiga* en sont exclus, malgré des qualités techniques indéniables, du fait d'une logithèque au renouvellement de plus en plus aléatoire. Pour favoriser l'avancée de nouveaux concepts en matière de micro ludique et de loisirs, les éditeurs et l'APP sont d'accord : l'exemple américain prouve la nécessité d'éduquer le public mais aussi de frapper fort pour marquer les esprits...
Daniel Duthil précise qu'il n'existe qu'une seule loi sur la protection des logiciels et qu'elle s'applique aussi bien aux entreprises qu'aux amateurs de microloisirs. En outre : « Pour les mineurs, ce sont les parents qui sont responsables et cela peut coûter très cher en cas de commercialisation de copies illégales. »
Face à ces arguments, notre invité venu de Suisse explique que les déplombeurs doivent savoir ce qu'il font. « Aucun des softs que j'ai déprotégés n'a circulé, par respect de l'auteur. » Notre invité est le premier à faire un distinguo entre les déplombeurs et les autres pirates. Pour lui les premiers ne sont pas toujours dangereux pour l'industrie du logiciel et il précise que ce sont les meilleurs. Ainsi, il affirme que les déplombeurs qui diffusent ne sont pas au top niveau. C'est pourquoi, selon lui, les éditeurs devraient faire des protections réellement performantes. Ainsi, il explique que *Dungeon Master* sur *Atari ST* n'est toujours pas « cracké », il se vend toujours notamment à Londres. Il en profite du reste pour expliquer que « cracker », ne se limite pas à changer un ou deux octets sur une disquette...
Sans pour autant prendre leur défense, notre invité, ainsi que Dany Boolauck, expliquent la position des diffuseurs pirates qui font payer leurs services. Tout d'abord, ils précisent que rares sont les groupes exerçant une telle activité. En outre, passionnés de micro, ils désirent tout voir, tout connaître mais ne le peuvent du fait du prix trop élevé des logiciels, notamment sur 16/32 bits. En outre, il semble que les bénéfices réalisés soient destinés à l'achat de matériel.

Des jeux à 50 F ?

Jean-Christophe Agobert précise à ce sujet qu'il partage l'analyse concernant le coût trop élevé des logiciels. C'est pourquoi sa société prépare la sortie d'un jeu performant sur *ST* et *Amiga* pour un prix de 50 F environ. Du reste, soulignons que Virgin et Codemaster suivent une direction similaire avec une approche « budget » sur les 16/32 bits. Mais, ne s'agit-il pas là d'un arbre cachant la forêt ? Tous s'accordent sur l'analyse suivante : la vente de copies illégales diminue les ressources potentielles des éditeurs. En outre, Benoît de Maulmin précise : « Revendre des logiciels à 20 F, c'est faire de l'argent ? Vous êtes des passionnés, en fait vous avez la même passion que nous mais vous n'êtes pas du bon côté du mur. Si c'est une question d'argent, nous sommes prêts à financer vos talents. Nous pouvons vous fournir des machines, même des idées. » Et Hervé Caen de Titus renchérit. Le message des éditeurs est très clair. Plutôt que d'aller plus avant dans la chasse aux sorcières, ils préfèrent se transformer en fées. Voilà qui donnera à réfléchir !
Laurant Weill tempère toutefois cette position. « Créatifs, les pirates ? Dommage que l'ex-groupe pirate Ackerlight ne soit pas présent. Devenus éditeurs, leur premier produit, que je n'ai pas encore vu, se nomme *Wings of Glory*. Ce jeu est proche de *1943*. Où est la créativité ? Il y a deux ans, Broderbund à développé *Wings of Fury* avec un avion aussi. Il me semble qu'il y a un problème. » Ce qui permet à Jean-Michel Blottière de dire que les véritables créateurs sont les programmeurs et non les pirates. En résumé, la position des éditeurs est de condamner durement les diffuseurs de copies pirates et les utilisateurs. En revanche, il se disent prêts à exploiter leurs talents. Ce à quoi Daniel Duthil rétorque ironiquement : « En matière de piratage, il faut savoir utiliser le glaive aussi bien que la balance. Les éditeurs semblent prêts à le faire. »
Cette conférence de deux heures a abordé de nombreux autres points. Elle n'a certes pas permis de régler le problème et nul ne se faisait d'illusion à ce propos. Toutefois, la position affirmée par les éditeurs de jeux est intéressante et mérite réflexion. Espérons que ce nouveau discours provoquera les réactions attendues. En tout cas, nous attendons les vôtres.

Du rififi chez les pirates

Panique chez les pirates d'Europe : la police, les éditeurs et sociétés d'auteurs semblent au courant de leurs moindres mouvements et frappent !

La fin de l'année 1989 marque-t-elle le début d'une guerre sans merci engagée contre les pirates d'Europe ? D'après les informations dont nous disposons — merci à M. Vidéo — il semblerait bien que oui. Contrairement à ce que l'on croit souvent de ce côté-ci du Rhin, le charme de la R.F.A. n'est pas seulement dû à la bière. On y trouve aussi nombre de groupes de pirates de tous horizons qui s'adonnent à leur sport préféré : déplomber (traduire dans le jargon, *cracking*) et pour certains diffuser (toujours



Découvrez tous ces jeux grâce au MICROMANIA VIDEO SHOW

LE TOP 10 DE NOEL

Chase HQ
Opération Thunderbolt
Cabal
Les Incorruptibles
Ghouls and Ghost
Turbo Outrun
Moonwalker
Hard Drivin
Ghostbuster 2
Wild Streets

LES CONVERSIONS D'ARCADE

Toobin
Altered Beast
Super Wonderboy
Shinobi
Continental Circus
New Zealand Story
Power Drift
Ninja Warriors
Double Dragon 2

LES JEUX D'ACTION

Batman The Movie
Ivanhoe
Lost Patrol
Indiana Jones Arcade
Xenon 2
Stunt Car
Blade Warrior

LES SIMULATIONS SPORTIVES

Ocean Beach Volley
The Games Summer Edition
Ultimate Golf
Kick Off

LES SIMULATIONS DE PILOTAGE

RVF Honda
F29 Retaliator
Bomber
M1 Tank Platoon

LES JEUX D'AVENTURE

Les Voyageurs du Temps
Indiana Jones Aventure
Bloodwych

LES COMPILATIONS

Les Justiciers
Les Vainqueurs
Les 100% A D'Or
Les Barbares
12 Jeux Fantastiques
Epyx Action
Les Gen' d'Or
Star Wars Trilogy

75F
Offre Spéciale de Lancement (prix normal 99 F)

Le VIDEO MICROMANIA SHOW

1 HEURE DE SPECTACLE NON STOP SUR TOUS LES HITS POUR AMSTRAD, ATARI ST, AMIGA et PC

CONVERSIONS D'ARCADE,
JEUX D'ACTION,
SIMULATIONS,
JEUX D'AVENTURE,

et un reportage exclusif sur la création des logiciels chez Ocean

Disponible Exclusivement dans les boutiques MICROMANIA ou en Vente par Correspondance chez Micromania :

- Par Téléphone au **(16.1) 93.42.57.12**
- Par Minitel : **3615 MICROMANIA**

Vous pouvez également la recevoir en renvoyant le bon de commande MICROMANIA de la page suivante.

dans le jargon, *spreading*) les logiciels les plus récents. Une telle réunion (*copy party*) sur l'*Amiga*, s'est tenue outre-Rhin lors du week-end du 11 novembre. Rappelons que cette date a vu aussi se dérouler la première Amiga-Expo à Cologne. Nous ne savons, cependant, s'il existe un lien entre ces deux événements. Toujours est-il que cette *copy party* organisée par le groupe Paranoïmia — connu comme étant le second groupe mondial pirate sur *Amiga* ne s'est pas déroulée comme le prévoyaient ses promoteurs. Peu après le départ de certains groupes (Quartex et Vision Factory), une descente de police a eu lieu dans les locaux où se tenait la *copy party*. Inutile de préciser qu'il s'agit là d'un arrêt de mort pour certains groupes dont Paranoïmia, l'organisteur.

Qui informe ?

La rivalité entre les groupes Quartex et Paranoïmia fait dire à certains que les premiers étaient au courant de cette action policière et qu'ils se seraient abstenus de prévenir tout le monde. D'autres prétendent que c'est Quartex qui a informé la police du déroulement de cette *copy party* afin d'éliminer un dérangeant challenger. Quel crédit apporter à ces affirmations ? Dans l'univers des pirates les faux bruits courent à la vitesse grand V. Mais rien n'étaye ces affirmations. La présomption d'innocence prime donc, d'autant plus que les informations relatives à cette *copy party* ont été diffusées sur disquettes.
Autre lieu, autre temps, mais histoire similaire. C'est le 18 novembre 1989 que s'est tenue aux Pays-Bas une *copy party* organisée par le groupe Bamiga. Entièrement destinée à l'*Amiga*, cette *copy party* se tenait dans un gymnase. Elle réunissait environ 200 pirates et l'on y découvrait une centaine d'unités centrales et une trentaine de modems. Aux alentours de 17 heures, une centaine de policiers (70 néerlandais et environ 30 français) sont arrivés sur les lieux. Panique : les pirates s'affolent, les machines volent et les policiers commencent leur travail. En fait, il ne s'agissait que d'un contrôle d'identité. Toute personne de nationalité française était aussitôt signalée à la police nationale qui relevait consciencieusement ses nom et adresse. Un sale coup pour ceux qui se croyaient protégés aux Pays-Bas par l'absence de législation. Certains auraient cependant réussi à passer entre les mailles du filet. Certains pensent même qu'il s'agit là d'un coup fatal porté au piratage sur cette machine. Toutefois, il faut tempérer. Depuis quelque temps, des rumeurs de création de nouveaux groupes pirates sur *Amiga* courent. Et leurs membres ne sont, semble-t-il, pas encore fichés ! L'APP et leurs confrères ont encore du pain sur la planche...

Mathieu Brisou

Un pirate parle

Après la conférence sur le piratage organisée par Tilt à l'occasion du Festival de la Micro, notre invité venu de Suisse expose son point de vue.

Genève, 6 heures du matin : je me retrouve dans un TGV à destination de Paris. Arrivée Paris, 11 heures : me voilà arrivé dans la plus belle ville du monde, d'après certains. Une heure plus tard, je me trouve au Salon de la Micro ou je dois participer, à la demande de *Tilt*, à une conférence sur le piratage. Avant de me rendre sur le stand du journal, je fais le tour du salon. L'organisation à la sauce PCS se fait tout de suite sentir. La plupart des sociétés françaises sont là. Bonne surprise, un pavillon britannique est présent : malgré sa taille modeste, il s'avère intéressant. Evidemment, comme tous les salons, divers pirates et déplombeurs sont présents. Il en est ainsi de Transcom, de Brain-trust, un membre d'ACS et Numéro 6. Pour conclure ce bref aperçu et avant de rentrer dans le vif du sujet, un constat s'impose. Nombre de logiciels présentés l'avaient déjà été lors du PCS. Dans la mesure où nombre de visiteurs n'ont pas eu le loisir de s'y rendre, je trouve que c'est une bonne chose que le Salon de la Micro ouvre ses portes à Paris. Il permet aux Français de découvrir en avant-première des logiciels très récents. J'espère que les exposants qui n'ont pas jugé cette expo suffisamment importante seront là l'année prochaine. A bon entendeur, salut !
Après mon petit tour, je me dirige vers le stand *Tilt*. Accueilli chaleureusement (dire que certains prétendent que les Français ne sont pas sympathiques), je me mets au courant du déroulement de la conférence. 14 heures : ça commence. Le débat s'engage sur le piratage et ses effets. Bien des éléments sont soulevés mais d'autres sont passés sous silence et il me paraît important de les exposer. Il est nécessaire de souligner que les éditeurs ont, en France, affaire à des... Français ! Donc à une population au caractère fondamentalement latin. Ainsi, il n'existe pas en France de borne à journaux (on insert dedans la somme correspondant au prix du journal et l'on se sert librement, sans aucune surveillance). Ce système fonctionne très bien en Suisse ; en France, il en serait bien autrement... En conclusion, il est nécessaire d'éduquer les utilisateurs dont le comportement latin l'emporte trop souvent. Eduqué, l'utilisateur saurait que l'achat d'un logiciel professionnel original lui ouvre des services (hot-line, garantie, etc.) ce qui n'est pas le cas d'une copie illégale. Nul doute qu'il s'oriente alors vers la voie légale ! De même, l'éducation passe aussi par les contacts entre revendeurs et acheteurs. Trop souvent, une boutique annonce la disponibilité d'un produit non encore distribué par les canaux officiels. Lassé d'attendre, l'utilisateur demandera le programme à un copain qui connaît un copain qui connaît un pirate... Cercle vicieux ! D'un autre côté, il faut se méfier de ceux qui stockent : il deviennent pirates un jour ou l'autre. Enfin, il est temps de ne plus prendre l'utilisateur honnête pour un imbécile sous prétexte qu'il paye ce que les autres ont gratuitement.
Passons maintenant aux relations entre déplombeurs et pirates du genre Lammers. Les premiers ne s'intéressent qu'à l'aspect technique des choses. Ils sont souvent assez mûrs pour leur âge, maturité que je qualifierai même de sagesse. Ce sont généralement de bons programmeurs — le déplombage mène à un certain style de programmation qui n'est pas forcément mauvais. La plupart se connaissent et développent parfois pour des éditeurs (*Sword of Sodan* écrit par Sodan, protection de *Dragon's Lair* créée par SCA). Les Lammers sont eux bien différents. Ils ont souvent soif de pouvoir et disposent de réseaux de distribution extrêmement performants qui leur donnent une certaine puissance. En outre, ils n'hésitent pas à voler des logiciels non publiés dans des salons par exemple. Certains déplombent mais en général pas très bien. Très souvent, ils se procurent les logiciels déprotégés auprès de déplombeurs... D'où la fameuse question : le déplombeur est-il responsable de la distribution ? Oui et non dans la mesure où, s'il n'avait oté la protection du logiciel, un autre moins bon l'aurait fait. Pour ceux qui se permettent cela, et pour les Lammers, je ne demande aucune pitié à l'APP !

Des nouveautés !

En ce qui concerne les éditeurs, disons que ce sont des gens très sympathiques mais un peu bizarres. Ils condamnent le piratage en considérant qu'il y a manque à gagner mais ne se posent pas la question de la réelle demande du marché. On assiste toujours à l'exploitation des mêmes types de jeux. C'est lassant à la longue ! Il leur arrive aussi de faire de la publicité des mois avant la sortie d'un programme (NDLR : *Iron Lord*). A quoi cela sert-il ? A nous promettre le meilleur jeu du monde...
Les éditeurs pourraient aussi faire de meilleures conversions. C'est difficile mais faisable. Ils pourraient aussi baisser le prix des jeux. Surtout lorsque l'on sait que certaines boutiques prennent jusqu'à 70 % de marge !
Pour conclure, je pense que demain la politique appliquée par les éditeurs de jeux sera : « On a gagné assez d'argent avec les consoles NEC, Sega, Nintendo et on peut donc développer sur *ST* et *Amiga* ». L'utilisateur est de plus en plus un consommateur, et de moins en moins un bricoleur. C'est dommage, mais comme le dit le dicton qui vivra verra. Les arguments et constatations avancés ici ne sont pas très complets. Je n'avais pas envie de relancer un sujet qui a fait couler beaucoup d'encre mais plutôt de signaler que cela ne sert à rien de fermer les yeux en disant que c'est l'autre ! Enfin, je remercie toutes les personnes citées et espère n'en avoir choqué aucune.



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD DANS LES MAGASINS MICROMANIA

Ne manquez pas l'événement

GENIAL

MICROMANIA ouvre au FORUM DES HALLES LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE spécialisé en logiciels de jeux. 135 M² DE JEUX pour AMSTRAD, ATARI ST, AMIGA, SEGA, PC Compatibles, Thomson...

FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

PRINTEMPS HAUSSMANN — **NOUVEAU** — **RAYON AGRANDI**
64, bd Haussmann
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2 — **NOUVEAU**
PRINTEMPS VELIZY
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
Tél. 34 65 32 91
LE PLUS GRAND CHOIX DE LOGICIELS SUR LE SUD-OUEST PARISIEN
+ 2500 JEUX EN STOCK
+ 2500 LOGICIELS

CENTRE COMMERCIAL GALAXIE — **NOUVEAU**
PRINTEMPS ITALIE
30, avenue d'Italie
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
75013 PARIS
Métro Place d'Italie
Tél. 45 81 11 50 - Poste 4141

PRINTEMPS NATION — **NOUVEAU**
2125, Cours de Vincennes - 4e Etage
75020 PARIS
Métro RER Nation
Tél. 43 71 12 41

CENTRE COMMERCIAL VALENTINE — **NOUVEAU** — **A MARSEILLE**
MAGASIN PRINTEMPS
13011 Marseille
Tél. 91.44.00.66

DES PROMOTIONS DEMENTES DANS LES MAGASINS MICROMANIA. EXEMPLE :

Great Courts-Pro Tennis Court	ST, Amiga	~~249 F~~	149 F
Hard Drivin	ST, Amiga	~~199 F~~	149 F
Hard Drivin	Amstrad C/D	~~99/149 F~~	69/119 F
Maniac Mansion (version originale)	ST, Amiga, PC	~~249 F~~	149 F



GARANTIE TOTALE 1 AN !

Chez MICROMANIA les logiciels sont garantis **1 an.**
Si un logiciel ne fonctionne pas
nous l'échangerons **immédiatement** contre un logiciel **neuf**

Kid's School

Formes et couleurs

Un logiciel de sensibilisation aux formes et aux couleurs pour têtes blondes pensantes : on reconnaît bien là la griffe de Carraz Editions qui invitent une fois de plus les tous petits à entrer dans le club Bambinours.
Très graphique, ce programme s'adresse aux 3/8 ans, et ce dans plusieurs langues (Communauté européenne oblige !). L'enfant dispose d'une palette de motifs et d'un choix de grilles plus ou moins grandes. En fait, tout le travail consiste à utiliser un tableau à double entrée et donc de per-



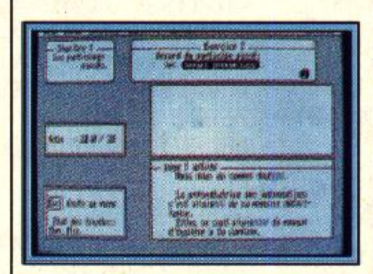
Formes et couleurs (Amiga).

mettre à l'enfant de faire correspondre des éléments présentant des caractéristiques semblables. En fonction de la grandeur de la grille, il y a plus ou moins d'éléments à gérer, ce qui permet un travail progressif et la possibilité de toucher un auditoire plus vaste. Le choix fait, un tableau apparaît où les couleurs sont affichées horizontalement et les figures verticalement. L'enfant doit placer au bon endroit, dans le tableau, la carte qu'on lui présente, en faisant coïncider formes et couleurs. Une bonne réponse est accueillie en musique, une carte mal placée est aussitôt pulvérisée par un petit martien.
Là encore, des notions de repérage dans l'espace, de latéralité ainsi que de reconnaissance de formes et couleurs sont abordées de façon intelligente et efficace.
Les activités proposées par ce programme correspondent bien à la classe d'âge concernée et permettent une approche en douceur et en couleurs de concepts fondamentaux (disquette Carraz Editions pour *Atari ST, Amiga*, compatibles *PC*).

Matière — *éveil*
Contenu pédagogique — ★★★★
Intérêt — *16*
Prix — *C*

Le français du brevet

Il y a un certain moment qu'Hatier n'était pas apparu dans notre rubrique. Cet éditeur revient au hit des éducatifs avec un logiciel de grammaire pour les élèves de collège et tous ceux qui auraient besoin de se rafraîchir la mémoire. Que vous vouliez vous entraîner, réviser ou apprendre, ce programme est fait pour vous. Et autant dire qu'il y a de quoi ! Sa vocation première étant de préparer aux épreuves de français du brevet, ce logiciel propose une kyrielle d'exercices répartis en onze rubriques. Outre les habituels chapitres consacrés aux participes passés et emploi des modes, on peut aborder des notions telles que la ponctuation, les accents et faire tout un travail sur le style et l'utilisation du vocabulaire. Dans tous les cas, vous pouvez choisir une série d'exercices progressifs et clairement présentés. Contrairement aux autres programmes de ce type, les phrases des exercices sont souvent tirées de poèmes célèbres ou d'articles de presse, ce qui apporte un côté vivant au travail. En cas de difficulté, on peut toujours recourir à une aide, et même s'il en coûte des points, cela permet de ne pas rester bloqué et de bénéficier d'une résolution guidée. Les explications sont claires, les exercices diversifiés et



Le français du brevet (PC).

intéressants. Un logiciel intelligent, qui donne envie de travailler (disquette Hatier pour compatible *PC, Amstrad CPC*).

Matière — *français*
Contenu pédagogique — ★★★★
Intérêt — *16*
Prix — *C*

Reconnais-moi

Toujours dans la gamme des éducatifs d'éveil, Carraz Editions nous propose *Reconnais-moi*, pour les 3/8 ans. Ce logiciel propose de travailler sur la reconnaissance d'images. La démarche est cette fois-ci originale. Plusieurs séries de six images présentent des animaux qui se ressemblent beaucoup mais ne sont pourtant pas tous identiques. A chaque fois, une septième image est présentée, et l'enfant doit la faire correspondre à l'une des six images déjà affichées.
Après examen minutieux, il lui faut donc cliquer le dessin adéquat pour que le petit singe arbitre soit content et permette à l'enfant d'avancer dans le programme. En fonction de l'âge de l'utilisateur, on peut sélectionner le nombre de séquences qui va de 4 à 16 et deux niveaux de difficulté. Dans le premier cas, quand l'enfant identifie la bonne image, celle-ci se colore et se trouve ainsi neutralisée. Dans le second, aucune indication de ce type, ce qui accroît la difficulté.
Ce logiciel permet de développer le sens de l'observation chez le



Reconnais-moi (Amiga).

jeune enfant et donc de pouvoir faire des différenciations entre items se ressemblant beaucoup. Aborder cette notion importante dans le pré-apprentissage de la lecture et de l'écriture de façon ludique et graphique ne peut être que profitable ! (Disquette Carraz Editions pour *Commodore, Amiga*, compatible *PC, Atari ST et CPC*).

Brigitte Soudakoff

Matière — *éveil*
Contenu pédagogique — ★★★★★
Intérêt — *16*
Prix — *B*

Livres et Micros

Domptez votre souris

Destiné aux programmeurs dans l'univers MS-Dos, cet ouvrage écrit par Guy Herzet laisse de côté la littérature et va directement à l'essentiel : comment gérer une souris afin de rendre un programme plus convivial, plus accessible à un utilisateur. On trouve ici la réponse avec divers exemples concrets fonctionnant sous plusieurs langages. En prime, création de menus, mise en place de ces derniers, modification de la forme du curseur et autres sont exposés très clairement. On trouve aussi un chapitre entier sur la mise en place d'une souris en environnement EGA et VGA. Fort pratique, ce livre facilite grandement la réalisation de programmes conviviaux sur *PC*. (*Domptez votre souris*, édition BCM). M.B.

Incroyable Steve Jobs

Pour les passionnés d'informatique, ce nom évoque automatiquement Apple dont il est le cofondateur avec Steve Wozniak. La légende raconte que les compères ont créé le premier ordinateur de la célèbre société dans un garage avec seulement quelques dollars en poche. Depuis Apple a fait du chemin... Jobs aussi ! Bien que ne faisant plus partie du staf de la compagnie, il trouve encore le moyen de faire trembler toute l'industrie de la micro en lançant le *Next*, un ordinateur révolutionnaire.
Le livre nous révèle les coulisses de la vie de cet homme détesté par les uns et admiré par les autres. Le récit est ponctué d'anecdotes. Ainsi on apprend que Steve est un enfant abandonné, recueilli par la famille Jobs, qu'il a été partie prenante dans le mouvement hippie, qu'il a été amateur de L.S.D., et adepte du bouddhisme Zen. D'ailleurs la création du premier micro-ordinateur Apple (1976) résultait chez lui, d'une aspiration mystique selon laquelle l'homme parviendrait à s'épanouir sur un plan cosmique grâce à l'informatique personnelle. Des aspects moins sympathiques de Jobs nous sont aussi révélés, comme son inimaginable avarice. En définitive, un livre réellement intéressant qui renforce un peu plus les odeurs de souffre et de sainteté qui émanent de Steve Jobs (*Steve Jobs, un destin fulgurant* ; éditions Micro Application).

Eric Caberia

ATARI ST



MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

LE VIDEO SHOW MICROMANIA !
Une bande vidéo VHS de 1 heure présentant tous les hits sur Amstrad, ST, Amiga, PC.

LES MEILLEURES OFFRES ATARI ST

LES N°1 299F

+ OPERATION WOLF
+ AFTER BURNER
+ DOUBLE DRAGON
+ BARBARIAN 2

LES GEN' D'OR 249F

+ BIO CHALLENGE
+ R TYPE
+ VOYAGER
+ INTERNATIONAL KARATE+

LES VAINQUEURS 299F

+ FORGOTTEN WORLDS
+ THUNDERBLADE
+ TIGER ROAD
+ LAST DUEL
+ BLASTEROIDS

LES JUSTICIERS 249F

+ DRAGON NINJA
+ ROBOCOP
+ RAMBO 3

LE PHASER

compatible avec ATARI ST, AMIGA, PC COMPATIBLE et AMSTRAD CPC (avec un jeu West Phaser)

349 F



COMPILATIONS

COLLECT. PLATINUM 2 199F
+IKARI WARRIORS+BUGGY BOY
+SPACE HARRIER+BATTLESHIPS
+LIVE AND LET DIE+BOMB JACK
+THUNDERCATS+BEYOND THE ICE

GREMLIN ACTION ST 299F
+CYBERNOID
+MOTOR MASSACRE
+TECHNOCOP
+ARTURA
+DEFLECTOR

AMERICAN DREAMS 259F
+SUPERSKI+OPERATION JUPITER
+OPERATION NEPTUNE
+BUBBLE GHOST

STARWARS TRILOGY 249F
+LA GUERRE DES ETOILES
+L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE
+LE RETOUR DU JEDI

TRIAD 2 249F
+MENACE+TETRIS+BAAL

LES BEST DE US GOLD 299F
+OUT RUN+1943
+STREET FIGHTER+GAUNTLET 2

PRECIOUS METAL 249F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+SUPERHANG ON+XENON
+ARKANOID 2

OCEAN 5 STARS 245F
+ENDURO RACER
+BARBARIAN+CRAZY CARS
+WIZZBALL+RAMPAGE

+THE STORY SO FAR 1 199F
+BUGGY BOY +IKARI WARRIORS
+BATTLESHIPS+BEYON ICE PALACE

+THE STORY SO FAR 3 199F
+THUNDERCATS+SPACE HARRIER
+LIVE AND LET DIE+BOMBJACK

SIMULATION HITS 249F
+944 TURBO CUP+ SPACE RACER
+MACH 3

EUROPEAN DREAMS 259F
+TEEN AGE QUEEN+BILLAIRD SIM.
+ACTION SERVICE+BOBO

SUPER QUINTET 259F
+PASSAGERS DU VENT 1 ET 2
+BUBBLE GHOST+BIVOUAC
+WARLOCK WEST

3615 MICROMANIA UN JEU D'ENFER ET DES SUPERS CADEAUX !

LE TOP 20 DE NOEL A NE PAS MANQUER

CHASE HQ	199F	INFESTATION	249F
GHOULS'N GHOSTS	199F	IVANHOE	199F
OPERATION THUNDERBOLT	199F	DRAKKHEN	299F
LES INCORRUPTIBLES	199F	ADIDAS GOLDEN SHOE	199F
TURBO OUT RUN	199F	HARD DRIVIN'	199F
F29	249F	NINJA WARRIORS	199F
CABAL	199F	**HYGHWAY PATROL2**	**249F**
MOONWALKER	199F	SPACE ACE	449F
DOUBLE DRAGON 2	199F	WILD STREETS	269F
GHOSTBUSTERS 2	239F	CHAOS STRIKES BACK	225F
LOST PATROL	199F	(SUITE DUNGEON MASTER)	

AUTRES NOUVEAUTES

5 TH GEAR	199F	**ONSLAUGH**	**199F**
ALEX'S MAGIC HAMMER	**199F**	OUTLANDS	199F
BATTLE OF BRITAIN	**249F**	P47	249F
BLADE WARRIOR	**249F**	PICTIONNARY	285F
BOMBER	**299F**	**PLAYER MANAGER**	**269F**
CHESSMASTER 2100	249F	**PROLONGATION**	**149F**
COMMANDO	**199F**	**RALLYE CROSS**	**269F**
CRAZY SHOT	**199F**	ROCK'N ROLL	199F
DE LUXE STRIP POKER	**199F**	**SCRAMBBLE SPIRITS**	**249F**
DEBUT	249F	**SEVENGATES OF JAM.**	**249F**
EAGLE'S RIDER	**249F**	**SHERMAN M4**	**249F**
E.S.S.(HERMES)	295F	**SIM CITY**	**299F**
EYE OF HORUS	249F	SKIDOO	235F
FIRST CONTACT	**269F**	**SPACE HARRIER 2**	**249F**
FOOTBALLER OF YEAR2	**199F**	STARBLAZE	249F
FULL METAL PLANET	**249F**	SPIDERMAN	269F
GALAXY FORCE	249F	STELLAR CRUSADE	349F
GAZZA	**269F**	**STORMLORD**	**199F**
GHOST AND GOBBLINS	195F	**STRYX**	**199F**
HOUND OF SHADOW	249F	SWITCH BLADE	199F
HYPERFORCE	249F	TIME	299F
INTERPHASE 3D	249F	**TOOBIN**	**199F**
JACK NICKLAUS GOLF	199F	TT RACER	245F
MANHUNTER SAN FRAN.	249F	TV SPORT FOOTBALL	249F
MANIAC MANSION	**249F**	ULTIMATE DARTS	199F
MATRIX MARAUDERS	199F	ULTIMATE GOLF	249F
MAUPITI ISLAND	**289F**	**VAUX**	**245F**
MYSTERY OF MUMMY	249F	**VROOM**	**199F**
NORTH AND SOUTH	**259F**	XENOMORTH	249F
OOZE	299F	**X-OUT**	**199F**

ACCESSOIRES ST

10 DISQ 3 1/2 DF.DD.	119F
Double prolongateur de Manette et souris	75F
Adaptateur ST Joueurs	59F
Manette SPEED KING	109F
Manette US GOLD	109F
Manette PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS



3615 MICROMANIA C'EST GEANT

MICROMANIA

BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12

EXCLUSIF

La 1re Montre JEU VIDEO à Cristaux Liquides

Jeux au choix : Football, Tennis, Course auto,...

WARNING : Micromania décline toute responsabilité sur l'utilisation pendant les heures de cours...

149 F ou GRATUITE

Pour toute commande de 450F ou + (Offre valable dans tous les magasins MICROMANIA et en vente par correspondance)

DES HITS FABULEUX

LE TOP 10 DE NOEL A NE PAS MANQUER

CHASE HQ	99/149F
GHOULS'N GHOSTS	99/149F
OPERATION THUNDERBOLT	99/149F
LES INCORRUPTIBLES	99/149F
TURBO OUT RUN	99/149F
CABAL	99/149F
MOONWALKER	99/149F
GHOSBUSTERS 2	119/139F
WILD STREETS	139/179F
HARD DRIVIN'	89/139F

AUTRES NOUVEAUTES

ALPHA KHOR	**ND/199F**
BOMBER	149/199F
BOMBUZAL	99/149F
FOOTBALLER OF YEAR 2	**99/149F**
GALAXY FORCE	**99/149F**
GAZZA	**139/179F**
JACK NICKLAUS GOLF	**99/169F**
KICK OFF	**139/179F**
MAZEMANIA	**99/149F**
MYTH	**129/149F**
NINJA WARRIORS	99/149F
P47	**129/179F**
PANIC STATIONS	99/149F
PICTIONNARY	195/285F
PLAYER MANAGER	139/179F
POWER DRIFT	99/149F
ROCK'N ROLL	99/149F
SCRAMBBLE SPIRITS	**99/149F**
SHUFFLEPUCK CAFE	**ND/199F**
SPACE HARRIER 2	**99/149F**
SPHERICAL	99/149F
SPIDERMAN	139/179F
TEENAGE QUEEN	**ND/199F**
TEST DRIVE 2	129/169F
TOOBIN	99/149F
TUSKER	99/149F
WINDSURF WILLY	149/199F
X-OUT	**99/149F**

HIT PARADE

ALTERED BEAST	99/149F
BATMAN (LE FILM)	99/149F
INDIANA JONES:THE LAST CRUSADE (ARCADE)	99/149F
KNIGHT FORCE	139/179F
OCEAN BEACH VOLLEY	99/149F
SHINOBI	99/149F
SUPER WONDERBOY	99/149F
THE STRIDER	99/149F

LE PISTOLET MAGNUM

349 F

POUR CPC 464 ET 6128 AVEC 6 JEUX

+OPERATION WOLF
+ROOKIE+ROBO ATTACK
+MISSILE GROUND ZERO
+SOLAR INVASION
+BULL'S EYE

LE PHASER

compatible **349 F**

avec AMSTRAD
CPC 464 ET CPC 6128.
(avec un jeu : West Phaser).

ACTION FIGHTER	105/155F
ACTION SERVICE	139/189F
A.P.B.	99/149F
3 D POOL	99/149F
CARRIER COMMAND	ND/195F
CHICAGO 90	145/195F
CHUCK YEAGER'S AFT	95/145F
CONTINENTAL CIRCUS	99/149F
CRAZY CARS 2	129/169F
DOMINATOR	99/149F
DOUBLE DRAGON	99/149F
DOUBLE DETENTE	99/149F
DRAGON SPIRIT	99/149F
DYNAMITE DUX	99/149F
FIGHTING SOCCER	99/149F
FOOTBALL MANAGER 2	95/139F
FORGOTTEN WORLDS	99/149F
GARY L. HOT SHOT	95/135F
GUNSHIP	195/245F
HEROES OF THE LANCE	95/199F
HIGHWAY PATROL	145/195F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
MEURTRES AVENISE	ND/195F
MICROPROSE SOCCER	109/165F
NEW ZEALAND STORY	99/149F
MR HELI	99/149F
OPERATION WOLF	99/149F
PASSING SHOT	99/149F
PERMIS DE TUER	99/149F
REAL GHOSTBUSTERS	99/149F
RENEGADE 3	99/149F
RICK DANGEROUS	99/149F
R TYPE	95/145F
RUNNING MAN	95/145F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SILKWORM	99/149F
SKATE OR DIE	95/145F
SKWEEK	145/195F
SUPER SCRAMBBLE	99/149F
THE GAMES SUMMER ED.	99/149F
TIME SCANNER	99/149F
TINTIN SUR LA LUNE	145/195F
VIGILANTE	99/149F
XYBOTS	99/149F

MANETTES ET CABLES

MANETTE US GOLD	109F
(Plus une montre digitale GRATUITE)	
Manette SPEED KING	109F
Manette Navigator	149F
PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F
CORDON pour branchement de deux manettes	49F
Cable Magneto AMST.	49F
Cable d'extension pour Joystick	49F
Cable de TELECHARGEMENT	49F

HOUSSE DE PROTECTION

Housse CPC 464 COUL.	89F
Housse CPC 464 MONO	89F
Housse CPC 6128 COUL	89F
Housse CPC 6128 MONO	89F

DISQUETTES VIERGES

4 Cassettes Vierges	29F
4 Disquettes Vierges	99F
10 Disquettes Vierges	195F

THOMSON

Les Hits de GREMLIN
199/199 F
6 jeux (Numéro10, Avenger, Krackout..)

Les Hits de OCEAN
199/199 F
10 jeux (Arkanoid, green beret, Wizzball, Top Gun...)

LES JOUEURS	ND/210F
LES FUTURISTES 2	ND/210F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12. / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

* Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent. **(ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)**

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

T 2 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....
ADRESSE ....
.... Code postal ....
Tél ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration — / — Signature :

☐ **T.Shirt PLAY AGAIN** M. L. XL (entourez votre taille)
☐ **T.Shirt HIGH SCORE** M. L. XL. (entourez votre taille)
☐ **Montre MICROMANIA**

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **19 F**) pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . C64 . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA

AMSTRAD 464-6128



BP3 . 06740 CHATEAUNEUF . TÉL 93.42.57.12

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

LE VIDEO SHOW MICROMANIA ! Une bande vidéo VHS de 1 heure présentant tous les hits sur Amstrad, ST, Amiga, PC.

3615 MICROMANIA UN JEU D'ENFER ET DES SUPERS CADEAUX !

DES COMPILATIONS GEANTES

DOUBLE ACTION
149/199 F
+ DOUBLE DRAGON
+WEC LE MANS
+REAL GHOSBUSTERS
+DALEY THOMPSON OLYM.

LES BARBARES
149/199 F
+BARBARIAN 2
+RENEGADE 3
+DOUBLE DETENTE
+GUERILLA WAR

12 JEUX FANTASTIQUES 149/199 F
+STORMLORD (arcade)
+SUPER SCRAMBBLE (moto
+SKATE CRAZY(sim. skate)
+NIGHT RAIDER(sim vol)
+ARTURA (avent/action)
+DARK FUSION (arcade)
+GARY LINEKER HOT SHOT (foot)
+ARCADE FOOT BALL (foot,
+TECHNOCOP (arcade)
+MOTOR MASSACRE(arcade)
+MARAUDER(shoot'em up)
+H.A.T.E.(shoot'em up)

LES 100% A D'OR
149/199 F
Les 4 meilleurs scores de Amstrad 100%
+ OPERATION WOLF
+ AFTERBURNER
+ R TYPE
+ TITAN
+ 1 autocollant inédit
+ 1 super poster de Miss X

LES VAINQUEURS
149/199 F
+FORGOTTEN WORLDS
+THUNDERBLADE
+TIGER ROAD
+LAST DUEL
+BLASTEROIDS

BARBARIAN 1 + BARBARIAN 2
99/149 F

LA COLLECTION 175/245 F
+ARKANOID (Casse-brique)
+BATMAN (jeu d'action)
+RAMBO(combat guerrier)
+GREEN BERET(combattant)
+CRAZY CARS(simulation auto)
+MATCH DAY(sim.de football)
+MATCH POINT(sim. de tennis)
+KONAMIS GOLF(sim. de golf)
+CAULDRON(arcade action)
+THE GREAT ESCAPE(action)
+YIE AR KUNG FU(karate)
+MAG MAX(arcade espace)
+TOP GUN(sim.de vol)
+GALVAN(jeud'arcade)
+SORCERY (jeu d'aventure)

LES MAITRES NINJAS
129/179 F
+ DOUBLE DRAGON
+LAST NINJA 2

COIN OP HITS
129/179 F
+ OUT RUN
+THUNDERBLADE
+ROAD BLASTERS
+SPY HUNTER
+BIONIC COMMANDO

EPYX 21 CHALLENGE OLYMPIQUE
149/199 F
23 simulations de sport
Patinage, saut à la perche, tir à l'arc, slaloom

LES HITS DE NOEL
99/149 F
+CYBERNOID 2
+NETHERWORLD
+ELIMINATOR
+EXOLON
+HYDROFOOL
+LIGHT FORCE
+URIDIUM

COMPILATIONS

EPYX ACTION 129/199F
+IMPOSSIBLE MISSION 2
+CALIFORNIA GAMES
+STREET SPORT BASKETBALL
+4 X 4 OFF ROAD RACING
+GAMES WINTER EDITION

LES JUSTICIERS 145/195F
LES 3 MEILLEURS JEUX DE COMBAT DE CHEZ OCEAN!
+DRAGON NINJA
+ROBOCOP
+RAMBO 3

SIMULATION HITS 169/249F
+944 TURBO CUP
+SPACE RACER+MACH 3

SOCCER SQUAD 99/149F
+FOOTBALLER OF THE YEAR
+GARY L. SUPER STAR SOCCER
+GARY L. SUPER SKILLS
+ROY OF THE ROVERS

STAR WARS TRILOGY 129/199F
+LA GUERRE DES ETOILES
+L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE
+LE RETOUR DU JEDI

HEAT WAVE 129/179F
+NEBULUS+NETHERWORLD
+FIRELORD+RANARAMA
+IMPOSSABALL+ZYNAPS

LA COMPIL' OCEAN 149/199F
+L'ARCHE DU CAPITA. BLOOD
+DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE.CHALLENGE.
+THE VINDICATOR
+SALAMANDER
+TYPHOON

12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+CYBERNOID
+DEFLEKTOR
+MASK +BLOOD BROTHERS
+NEBULUS+HERCULES
+NORTHSTAR+EXOLON
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+VENOM STRIKES BACK
+MARAUDER+RANARAMA

THE STORY SO FAR 2 129/149F
+BATTLESHIPS+IKARI WARRIO
LIVE AND LET DIE
+ OVERLANDER+HOPPINMAD
BEYOND ICE PALACE

LE MONDE DE L'ARCADE 149/199F
+ROADBLASTERS
+TIGER ROAD
+1943
+IMPOSSIBLE MISSION 2
+SPY HUNTER+BLACKBEARD
+COLOSSEUM

MEGA PACK 149/199F
+ RALLY 2+BILLY 2
+ MACH 3+FOOT+ BILLY
+TEENIS+5E AXE

GEANTS DE L'ARCADE 2 149/199F
+STREET FIGHTER
+BIONIC COMMANDO
+SIDE ARMS
+GUNSMOKE
+DESOLATOR
+SHACKLED

COLLECT. GOLD 1 99/119F
+PAPERBOY+BATTY
+GHOS'N GOBBLINS
+BOMBJACK+TURBO ESPRIT

COLLECT.GOLD 2 99/119F
+ BATTLESHIPS+AIRWOLF
+SABOTEUR+SCOOBY DOO
FRANK BRUNO'S+.CH. BOXING

OCEAN DYNAMITE 149/199F
+PLATOON
+PREDATOR
+KARNOV
+CRAZY CARS
+COMBAT SCHOOL
+GRYZOR
+SALAMANDER+DRILLER
+ROLLING THUNDER

BEST DE US GOLD 149/199F
+OUT RUN
+GAUNTLET 2
+CALIFORNIA GAMES+720°

LES DEFIS DE TAITO 149/199F
+TARGET RENEGADE
+ARKANOID I
+ARKANOID 2
+BUBBLE BOBBLE
+FLYING SHARK+SLAPFIGHT

COLL. PLATINUM 1 129/199F
+THUNDERCATS+BUGGY BOY
+IKARI WARRIORS+GLADIAT.
+HOPPING MAD+BEYON ICE .
+OVERLANDER+SPACE HARRI.
+DRAGON'S LAIR

GAME SET MATCH 2 149/199F
+MATCHDAY2
+BASKETMASTER
+SUPER HANG ON
+CHAMPION CHIP SPRINT
+TRACK AND FIELD
+CRICKET+SNOOKER+GOLF

Chaos Strikes Back

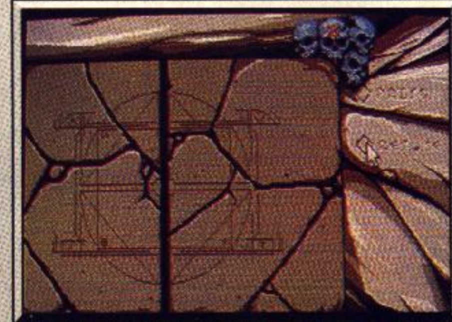
ATARI ST

Les fanatiques de Dungeon Master découvrent enfin la suite de ce fabuleux logiciel. Réservé aux experts de DM, Chaos Strikes Back vous donnera des cheveux blancs !

FTL Games. Conception et programmation : Dough Bell; Dennis Walker, Wayne Holder

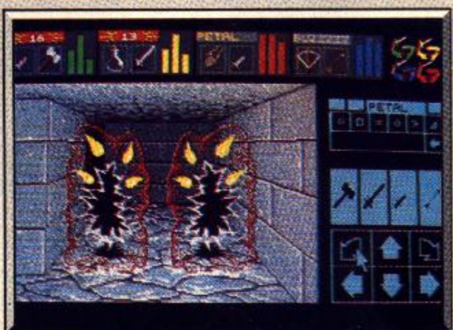
Après deux ans d'une longue et pénible attente, *Chaos Strikes Back (CSB)* là pour nous faire vivre la suite de *Dungeon Master (DM)*. Je peux déjà vous assurer une chose. Si *DM* est fabuleux (voir *Tilt* n° 52, page 96), on peut largement qualifier *CSB* de démentiellement génial ! Ainsi, pour notre plus grande joie, *Chaos* n'est pas « mort » et, pour nous l'expliquer, un bref récapitulatif s'impose. Rappelez-vous, dans *DM* il s'agissait de réunir, à l'aide du Firestaff, les deux parties antagonistes de la personnalité du grand mage Lord Grey. C'est Lord Chaos, la partie maléfique, qui nous a mené la vie dure pendant des semaines. Ceux qui ont joué à *DM* savent de quoi je parle. *CSB* reprend l'histoire, treize lunes après la fin, supposée heureuse, de *DM*. Theron refait appel à nous, les aventuriers, vainqueurs de Chaos car... l'heure est grave !

Lord Grey perd graduellement le contrôle de lui-même. Chaos qui a pris goût à la liberté veut se détacher de lui. Selon le vieux mage, Chaos avait pressenti sa défaite. Il a donc secrètement fait construire un autre donjon où il a placé du corbum. Ce minerai rare possède l'étrange propriété d'absorber l'énergie vitale (le mana). L'énorme quantité de corbum qu'a amassé Chaos lui permet de se séparer définitivement (à brève échéance) de Lord Grey. De plus, l'énergie vitale de l'univers risque d'être entièrement « vampirisée » par le minerai concentré. Lord Grey, et Theron son assistant, s'en remettent à vous pour contrer Chaos et éviter le pire. Le système de jeu de *CSB* est quasiment identique à celui de DM. Le grand changement vient de la façon de pénétrer dans le donjon. En effet, une partie ne démarre qu'avec une disquette de sauvegarde ! A cet effet, une disquette utilitaire rend les disquettes de sauvegarde de *DM* compatibles avec le *program disk* de *CSB*. Ceux qui n'ont jamais joué à *DM* disposent d'un hall des champions nommé prison. Il leur suffit de choisir quatre aventuriers parmi les 23 (environ) champions présents puis de sauvegarder à ce stade. Il faut ensuite procéder comme pour les disquettes de sauvegarde *DM* ! Rassurez-vous, ce système se révèle très pratique à l'usage. Comme autres fonctions, la disquette utilitaire vous offre un éditeur de champions et l'option Oracle. Dans ce dernier cas, le programme vous demande d'introduire la disquette de sauvegarde *CSB* de votre choix. Après un rapide repérage, il vous donne de maigres indices sur l'endroit du donjon où vous avez effectué cette sauvegarde. Du côté des personnages, aucun changement par rapport à *DM*. Quatre personnages par groupes, quatre professions (guerriers, prêtres, ninjas et mages), tous les personnages du hall « prison » sont ressuscitables ou réincarnables. La notice d'emploi recommande fortement de ne prendre que des personnages ayant vaincu Chaos dans *DM*. Dans le cas contraire, utilisez des personnages du hall « prison ». Pour ma part, j'ai choisi des experts (ou masters) dans au moins une profession et dotés de 250/300 points de vie (minimum). Autant vous dire tout de suite, *CSB* n'est accessible qu'aux joueurs ayant une bonne expérience de *DM*. En outre, la notice d'emploi de *CSB* ne possède pas la liste des symboles, élément indispensable pour le lancement des sorts magiques (référez-vous à la notice de *DM*). Quant à la partie proprement dite, c'est du délire ! Pas de niveau de mise en train, les monstres attaquent dès les premières secondes de jeu ! C'est comme si on débutait au quinzième niveau de *DM*. Le donjon n'est pas linéaire ce qui accroît le malaise du joueur qui se sent vraiment perdu car il n'existe pas de réel point de départ dans le donjon. Les pièges sont dix fois plus vicieux que dans *DM*. Un exemple, mes personnages sont complètement nus au début. Attaqué de toutes parts, je récupère difficilement une dague, une épée storm, un flacon vide (rare et utile pour les potions !) et quelques vête-


L'entrée du nouveau donjon de Chaos.



Ce Vexirk est d'une incroyable résistance.



L'épée Vorpal vient à bout de ces créatures.

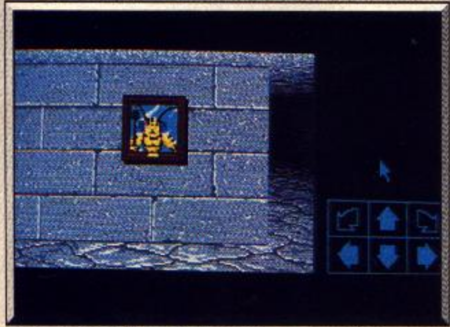


L'Oeil Volant dit Flying Eye lance des sorts magiques.



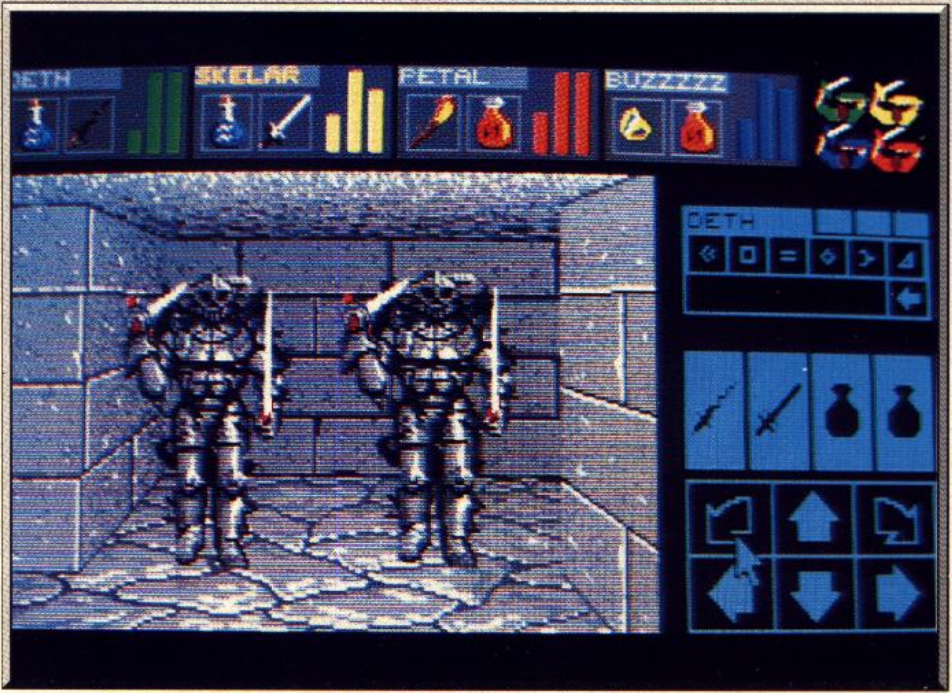
Les Munchers ont trois gueules dotées de dents empoisonnées.


Ces vers géants sont comestibles.


Un des champions de la « prison ».



L'éditeur graphique des champions.



Les chevaliers de la mort, surnommés Death Knights, sont redoutables.

ments. Or, au cours de ma périlleuse exploration, je tombe dans une trappe invisible. La chute se poursuit, semble-t-il, dans deux trappes successives (bonjour les points de vie !). J'atterris finalement dans une oubliette sans issue, avec une inscription sur le mur : « Jetez toutes vos possessions ! » J'obtempère, la mort dans l'âme, les objets disparaissent puis, une des parois s'ouvre… Grrr ! Moralité : sauvegardez souvent et surtout tâtez le terrain avant d'avancer. Mettez un objet sur le sol, s'il disparaît, évitez cet endroit. Et que dire de cette pièce bourrée d'armes, de vivres… et de trappes ! Leurs mécanismes ne se déclenchent qu'une ou deux secondes après votre passage. Impossible donc de rester sur place, il faut avancer. Mais que faire quand la case suivante est également une trappe à ouverture retardée ? Réponse : avancer encore (reculer peut être dangereux). Ce petit jeu s'arrête au bout de trois ou quatre mouvements. Entre temps, vous avez eu le temps de voir au passage, de superbes armes (épées, haches, etc.) et de la nourriture. Oui, on peut se les procurer… si on est rapide et si on a suffisamment de clés en fer. Pourquoi des clés en fer ? A vous de le découvrir. Ah ! au fait, sondez bien les murs, beaucoup sont des faux. Les monstres, quant à eux, sont tous plus dangereux que ceux de *DM*. Ils ont la fâcheuse habitude de vous tomber dessus au moment le plus inattendu. Certains sont de vieilles connaissances telles que les araignées, les voleurs, les vers géants ou le dragon. Je n'ai rencontré que trois nouveaux monstres (voir photos) mais ce n'est que le début du jeu ! A vous de découvrir les autres pièges. Une toute petite aide : sachez que vos personnages mettent un certain temps avant de devenir performants avec une arme. Quant à la magie, pas de surprise (du moins au début du jeu), les sorts sont identiques à ceux de *DM*. Mais il y en a peut-être de nouveaux, espérons-le. Technologiquement, *Chaos Strikes Back* est identique à *DM*. Mêmes graphismes en 3D, même environnement sonore et même système de gestion par icônes. Rien à dire, *CSB* est un bijou. Il n'existe pas de mots pour décrire le plaisir que j'ai eu à jouer. On peut, sans se tromper, dire que *CSB* est LE grand jeu de cette année. Merci FTL pour ce méga-must de Noël ! (La version française sortira en mars 1990.)

Dany Boolauck

Type	*jeu de rôle*
Intérêt	*19*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★★
Prix	*C*

Battle Squadron

AMIGA

Battle Squadron *est le premier logiciel à concurrencer les consoles 16 bits sur leur propre terrain : les shoot-them-up. Il allie des graphismes superbes et variés, une animation parfaite, à la fois en scrolling vertical et horizontal complémentaires, des bruitages évocateurs associés à une musique collant bien à l'action, le tout combiné à une maniabilité hors pair. Si vous ne devez acheter qu'un shoot-them-up, eh bien, n'ayez vraiment aucune hésitation, c'est celui-là qu'il vous faut.*

Innerprise. Programme : Martin Pedersen ; graphisme : Torben Larsen ; bruitages : Ron Klaren ; Yvo Zoer.

On doit *Battle Squadron* au génie des concepteurs d'*Hybris* (nominé aux Tilt d'Or 89). Ils nous ont concocté un nouveau shoot-them-up vertical, avec scrolling latéral complémentaire, plein d'options novatrices et tellement bien réalisé qu'il se place sans contexte comme le meilleur du moment et de très loin. Inutile de s'attarder sur le thème qui n'apporte pas grand-chose dans ce genre de jeu : vous devrez délivrer deux héros kidnappés par des extra-terrestres. On peut jouer seul ou à deux avec, au choix, souris ou joystick. L'une des premières grandes nouveautés vient de la possibilité laissée au joueur de définir de manière précise le niveau de difficulté : nombre de vies, puissance des armes initiales, nombre, vitesse et fréquence des projectiles lancés par les ennemis.
Chaque option offre plusieurs choix et il est ainsi facile d'adapter le jeu à son niveau. Dès les premiers instants du jeu, on est frappé par la qualité de la réalisation. Votre vaisseau est superbement dessiné et s'incline également à chaque changement de direction ainsi d'ailleurs que certains des vaisseaux ennemis. Passées les deux premières vagues, on rentre dans le vif du sujet. La surface de la planète va se truffer de dispositifs de tir d'une redoutable efficacité. Ici, les tourelles vont se découvrir et orienter leur canon pour cracher leurs missiles. Une fois détruites, elles laissent apparaître un « X » améliorant votre score. Ailleurs ce sont des tourelles mobiles montées sur rails. Dotées d'un meilleur blindage, elles demandent plusieurs tirs avant d'être détruites. Elles bénéficient en outre de « hangars » indestructibles leur servant de protection momentanée. D'autres dispositifs anti-aériens complètent ces défenses et prennent place sur un décor somptueux. Bien que vu de dessus, le paysage regorge de reliefs très bien rendus : volcans, canyons aux parois abruptes, et bien d'autres. Vous aurez à affronter en même temps les différentes vagues de vaisseaux ennemis. Ceux-ci sont variés, tant par leur graphisme, que par leur type d'attaque, de formation ou de déplacement. Il y a même... des vaisseaux invisibles ! Ils ne se détectent que par un léger flou du décor et se montrent un court instant à chaque impact. S'il est facile de les repérer dans les premières phases du jeu, je peux vous assurer que c'est une autre histoire lorsqu'on est sous l'averse des tirs ennemis. Pour échapper aux attaques, vous pouvez vous dégager sur le côté en utilisant le scrolling latéral limité. Mais attention, les tourelles découvertes ne vont pas tarder à agir.
Dès que vous aurez détruit l'ensemble des vaisseaux composant une vague, vous verrez apparaître un « M » donnant droit à une bombe super-Nova. Ces bombes, en nombre limité, créent un champ dévastateur mais temporaire autour de votre vaisseau. L'effet visuel et sonore est superbe : on voit la ronde infernale des boules d'énergie, si puissante qu'elle en fait trembler l'écran, accompagnée de bruitages dantesques. A intervalle régulier, vous allez être confronté à un vaisseau capital. Il est très bien protégé et requiert une salve de tirs. En revanche, une fois détruit, il vous permettra d'acquérir l'une des nombreuses armes supplémentaires sous forme d'une capsule à la couleur changeante. Le système d'armement demande quelques explications. En dehors des bombes Nova, il est possible d'acquérir quatre types d'armes différentes, symbolisés chacuns par une couleur. Ainsi, si vous récupérer dans un premier temps une capsule verte, votre vaisseau sera doté d'un laser rapide. Le fait de récupérer une autre capsule verte améliorera votre laser. Mais si vous prenez une capsule d'une autre couleur, votre arme va changer. Ainsi si vous êtes en possession d'une arme qui vous convient parti-



La bombe Nova s'impose !



Admirez-moi un peu ce relief !

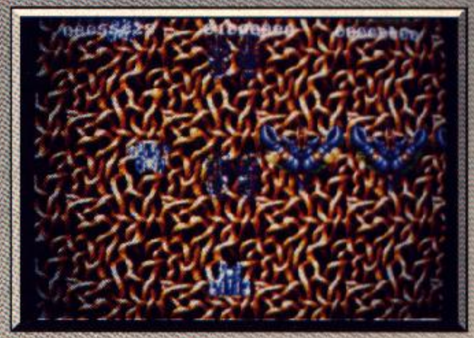


Une des zones du deuxième niveau profond : attention aux vaisseaux venant de l'arrière.



Les scarabées sont une véritable plaie : ils arrêtent vos tirs tout en vous bombardant.

culièrement bien, vérifiez bien au moment de récupérer la capsule qu'elle a viré à la couleur voulue. En fait, en dehors des préférences individuelles, chaque arme montre sa supériorité par rapport aux autres au cours des différents niveaux et phases de jeux. Les effets visuels et sonores de ces armes sont variés et envoûtants.
Votre vaisseau est d'une maniabilité parfaite et la détection des collisions d'une précision absolue. Avec un peu d'habitude, vous apprendrez à naviguer entre les tirs et les ennemis.
La seconde grande innovation de *Battle Squadron* tient au système de changement de niveau. Il y a trois passages à la surface du premier niveau, donnant accès chacun à un niveau profond différent. Ne vous y engagez qu'une fois doté d'armes suffisantes car ils sont nettement plus difficiles que le premier. A deux, cette phase nécessite une bonne synchronisation car il faut s'engager en même temps dans le tunnel.
Vous découvrirez de nouveaux paysages, d'autres vaisseaux (vaisseaux très petits venant par derrière, superbes scarabées volants bloquant vos tirs, vaisseaux-mères coriaces, etc.) et surtout des dispositifs de tir au sol complètement délirants et dessinés de façon splendide : bernard-l'ermite, cloportes ou dé-

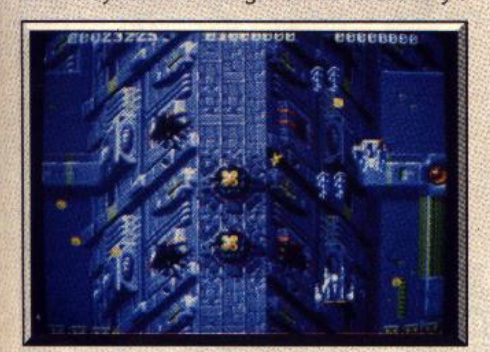

Difficile de voir les vaisseaux invisibles.

mons sortant de leur retraite pour vous attaquer. Une fois un niveau profond complété, vous serez ramené à la surface de la planète. Profitez-en pour refaire provision d'armes avant de replonger dans un autre tunnel d'accès.
L'accompagnement sonore combine une excellente musique collant bien aux différentes phases d'action et des bruitages superbes. *Battle Squadron* est LE shoot-them-up (tous les autres, y compris *Xenon II* apparaissant bien pauvres !), digne des meilleures salles d'arcade. Il démontre ce qu'on peut tirer d'un *Amiga* et risque de ne pas me rendre très tendre pour les suivants ! Jacques Harbonn

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*19,5*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★★
Prix	*C*

Avis

Très très beau. Animations parfaites et beaucoup de trouvailles dont les surprenants vaisseaux invisibles. Si vous venez d'acquérir un Amiga, et que vous désirez un shoot'em up, n'achetez que ce programme parfaitement original (autant en avoir un seul, mais un bon). Eric Caberia


Ramassez les croix-bonus.


Canons de type rouge : tir en éventail.



Les démons sortent brusquement de leur antre pour vous arroser d'un tir dévastateur.



It Came From the Desert

AMIGA

Une météorite tombée près de la petite ville que vous habitez transforme les fourmis en insectes gigantesques. Tel est le point de départ d'une affaire à l'ambiance terrifiante qui mêle harmonieusement enquête, aventure, arcade et stratégie.

Cinemaware Conception : David Riordan ; graphisme : Randy Platt ; musique : Greg Haggard et Jim Simmons ; scénario : Ken Melville.

Le petit dernier de Cinemaware est enfin terminé ! *It Came From the Desert* est inspiré d'un film de science-fiction des années cinquante-soixante. Ce jeu, inclassable, mélange allègrement l'aventure, l'arcade et la stratégie. Toute l'action se passe à Lizard Breath, une petit ville située au cœur du désert californien. Le géologue que vous êtes, pris de passion pour l'étude des météorites nombreuses dans la région, habite cette ville depuis peu. Or, un météorite vient, tout juste, de tomber à quelques kilomètres de Lizard Breath. L'importance de l'explosion indique que sa taille est hors du commun. D'étranges phénomènes laissent penser que les radiations qui émanent du « caillou » ont bouleversé l'équilibre de l'écosystème. Pour tout vous dire, d'inoffensives petites fourmis se sont transformées en gigantesque monstres insectoides.



Cette belle accidentée a besoin de réconfort.

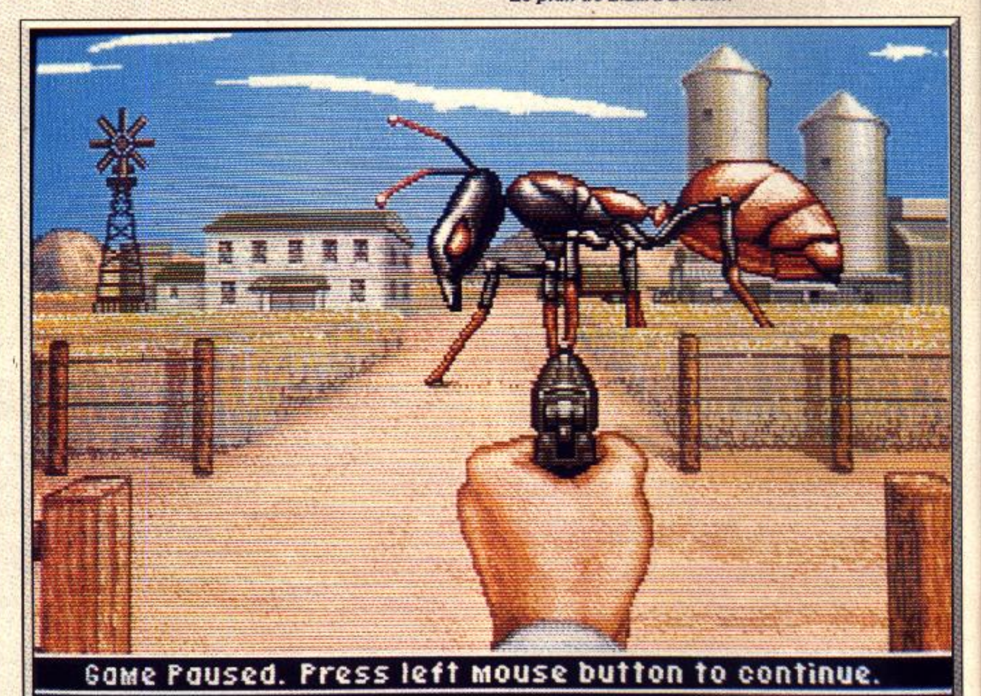
Vous avez pour mission de glaner des informations en questionnant les habitants sur ces phénomènes. A l'aide de ces renseignements, il vous faut trouver des preuves tangibles de l'existence de ces fourmis géantes. Ces preuves vous servent, ensuite, à convaincre le maire du danger que court la ville. Une fois convaincu, le maire alerte l'armée et la police. Votre rôle ne se termine pas là, vous êtes désigné comme responsable des opérations pour briser les attaques des fourmis (si attaque il y a). Afin d'enrayer complètement ce fléau, vous devez également découvrir le nid des fourmis et tuer la reine ! Pour corser le tout, sachez que vous n'avez que quinze jours pour réussir (une minute de jeu équivaut à une heure d'aventure).

Le jeu se divise en deux grandes parties. La première vous sert à glaner des informations et des preuves auprès des habitants. Ils vous donneront du fil à retordre ! Au cours de vos exploration, vous tombez quelquefois nez à nez avec une fourmi géante ! C'est le moment de sortir votre arme et de faire mouche (visez les antennes). La deuxième partie (une fois que le maire est convaincu) est essentiellement de la stratégie/arcade. Pour enrayer les attaques des monstres, vous disposez d'hommes, de tanks et des jets. Le temps est un facteur important qu'il ne faut absolument pas gaspiller ! Par exemple, en cas de blessure, vous perdez deux ou trois précieux jours à vous faire soigner à l'hôpital (sauf si vous décidez de fuir, ce qui donne droit à une séquence arcade).

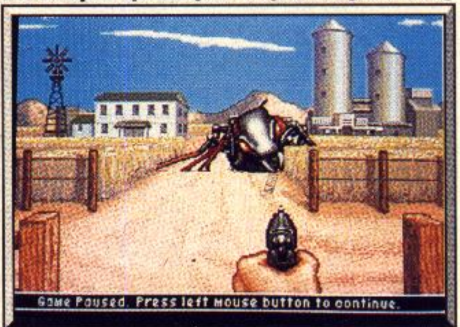
It Came From the Desert est le premier logiciel qui réunit, d'une façon aussi magistrale, tous les genres. On ne peut pas vraiment parler de jeu mais plutôt d'histoire interactive sur micro. Le joueur est confronté à une multitude de situations. Cela va de la conversation avec un personnage à la conduite



Le plan de Lizard Breath.



Les attaques sporadiques des fourmis géantes augmentent la tension générale.

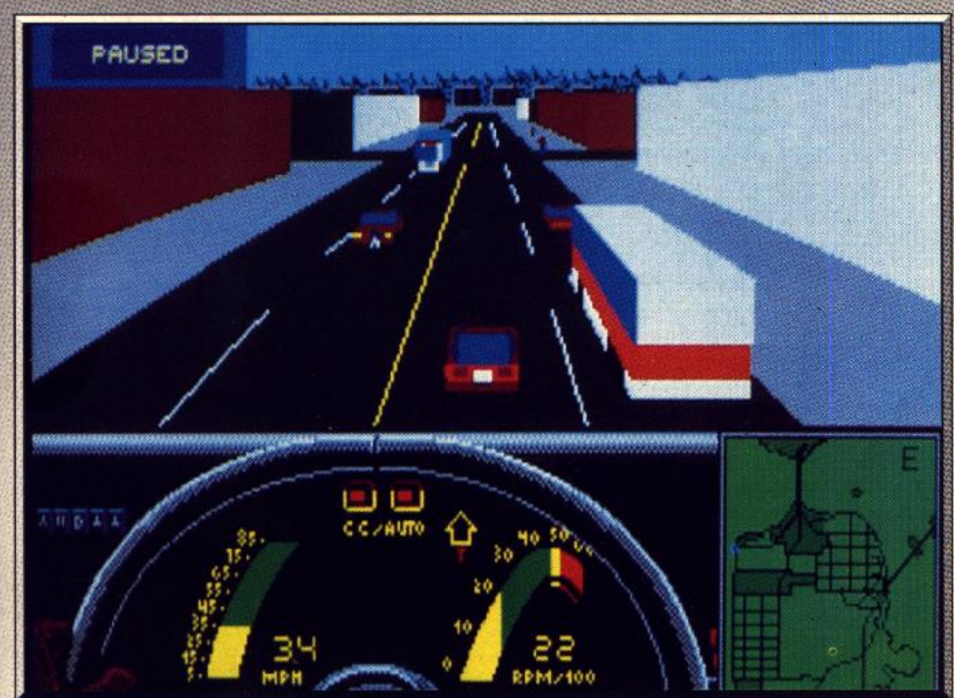


Visez les antennes et c'est gagné !

en voiture, et au pilotage d'un avion en passant par l'attaque d'une fourmi géante à l'aide d'un tank ! Techniquement, il suffit de dire qu'il s'agit d'un Cinemaware pour vous donner une idée des graphismes et du son. Pour conclure, disons que ce logiciel est excellent. Hélas, il ne fonctionne qu'avec 1 Mo de RAM (un deuxième lecteur de disquettes est recommandé).

Dany Boolauck

Type	*histoire interactive*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*D*



Des dépassements comme si vous y étiez en plein centre ville.

Vette

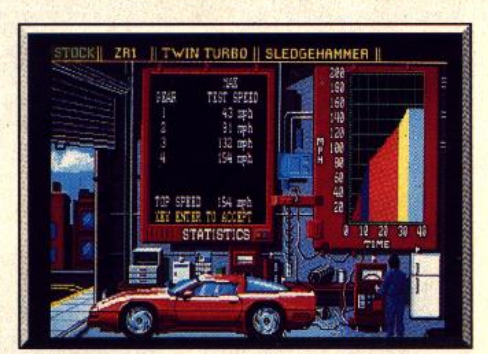
PC

Au volant d'une corvette, vous êtes convié à participer à une course à San Francisco, là où la circulation est la plus intense ! Une superbe réalisation qui profite surtout aux PC haut de gamme.

Mirrorsoft. Conception : Dan Geisler ; graphisme : Dan Guerra, Matt Carlstrom, Jody Sather ; son :Jinda Pan

Il ne se passe guère de mois sans que nous vous commentions un soft qui faut usage des techniques les plus récentes en terme d'affichage 3D. Nous ne dérogerons pas à la règle en vous présentant le dernier « bébé » des concepteurs du mythique *Falcon* (Tilt d'or 89 du meilleur simulateur de vol). Le succès de *Falcon* a été tel que l'idée de faire un programme plus impressionnant que lui semblait être un pari fou. Les concepteurs de *Vette* ont pourtant réussi à le gagner en faisant un programme réellement original et pourvu d'un graphisme et d'animations époustouflants.

Abandonnant les sentiers battus des simulateurs de vol, *Vette* vous propose d'être un simulateur d'automobile. Pas n'importe quelle automobile, une Corvette, l'un des plus beaux fleurons de l'industrie américaine. Pour la petite histoire, sachez que la Corvette est sortie des chaînes de montage de Chevrolet en 1953 et que, depuis, elle poursuit une longue histoire d'amour avec tous les jeunes Américains passionnés de conduite sportive. C'est donc aux commandes de cette voiture mythique que *Vette* vous installe. Vous prenez part à une course disputée en plein cœur de San Francisco. Vous devez joindre le plus rapidement possible un point à un autre de la ville (par ex. : le zoo de San Francisco à Vista Point). Bien entendu, une course n'a de sens que si vous avez un ou des concurrents. En l'occurrence l'ordinateur s'occupe de la gestion des véhicules adverses (Lamborghini Countach, Ferrari Testarossa, Porsche 928S4 et Ferrari F40). Comme dans les simulateurs de vol, vous pouvez choisir votre niveau, ce qui donne à votre conduite un plus ou moins grand accent de réalisme (et de difficulté aussi). Une fois la course lancée, vous devez, à l'aide d'une carte fournie avec le logiciel, parvenir à trouver le parcours le plus court pour atteindre votre point de destination. L'ordinateur, sur votre demande, affichera votre position et celle de vos adversaires sur une carte de la ville affichée à l'écran. Toute la difficulté réside dans le respect des contraintes de la circulation : vous ne devez pas vous hasarder à brûler un feu rouge sous peine d'être poursuivi par une voiture de police qui n'hésitera pas à vous faire sortir de la route pour vous verbaliser au besoin. Il ne suffit donc pas d'avoir une conduite agressive, il faut aussi tenir compte des nombreux véhicules (taxis, ambulances, bus, camions-citernes, etc.) qui utilisent les même voies que vous, sous peine d'entrer en collision avec l'un d'eux et d'endommager gravement votre véhicule, ce qui entamerait automatiquement son niveau de performance et donc vos chances de vaincre.

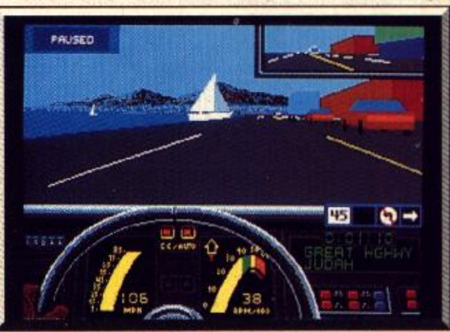


Performances exceptionnelles du véhicule.

La puissance de votre Corvette, si elle est mal utilisée, peut se révéler un handicap. En effet, un virage négocié à trop grande vitesse peut entraîner un spectaculaire tête à queue. Un système d'icônes, affichées sur le tableau de bord, vous annonce les panneaux indicateurs qui vous attendent au prochain croisement. La rue parcourue et la prochaine rue rencontrée sont elles aussi sur le tableau de bord. Le programme dispose d'autre part d'un mode deux joueurs utilisable sous modem ou avec un câble null modem, qui vous permettra de lier votre ordinateur à celui d'un ami et de l'affronter ainsi dans une course effrénée à travers les rues de San Francisco. En ce qui concerne les graphismes, le logiciel dispose d'un superbe affichage en 3D surfaces pleines qui lui donne un grand réalisme. De savoureux petits détails tels que la présence de piétons ne font que renforcer l'efficacité du jeu.



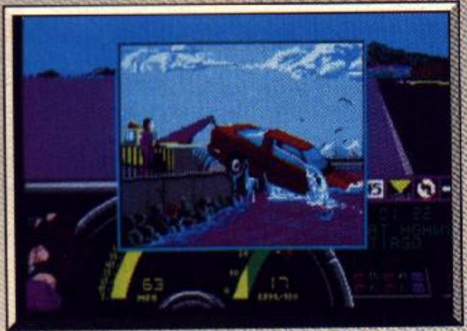
Choix du concurrent.



La baie de San Francisco.

Les animations de ce logiciel sont d'excellente qualité, leur fluidité est exemplaire. Il faut cependant souligner que la qualité des animations dépend de la configuration de votre PC (*PC XT* à 4,77 Mhz, s'abstenir).

En mode EGA, le programme nécessite au minimum un *AT 80286*, l'idéal étant un *80386* à 20 Mhz pour disposer de toutes les options et du maximum de fluidité (rétroviseurs, détails dans l'en-



Votre voiture n'est pas amphibie !

Le bay Bridge avant le tremblement de terre.

vironnement). Le logiciel dispose d'autre part d'un spectaculaire mode de visualisation, la course étant suivie depuis un hélicoptère.
Vous pouvez ainsi voir votre véhicule selon l'altitude et l'angle de votre choix (un effet tout à fait saisissant). Un superbe programme de simulation.

Eric Caberia

Type	*simulateur de conduite*
Intérêt	17
Graphisme	★★★★★ (EGA)
Animation	★★★★★ (80386)
Bruitages	★★★
Prix	C

Comparatif *Vette/Test Drive I et II*

Vette illustre parfaitement la supériorité totale des graphismes calculés sur les graphismes prédéfinis (sprites) dans le domaine de la simulation en temps réel. Dans *Vette*, vous disposez d'une liberté totale, vous pouvez faire demi-tour, visiter un quartier, vous voir du ciel.
Tout cela est impossible avec un programme comme *Test Drive*, qui ne peut afficher que les graphismes que ses auteurs ont préalablement définis, ces derniers ne recoupant malheureusement qu'un nombre fini de situations, bien évidemment, la jouabilité s'en ressent.

Eric Caberia

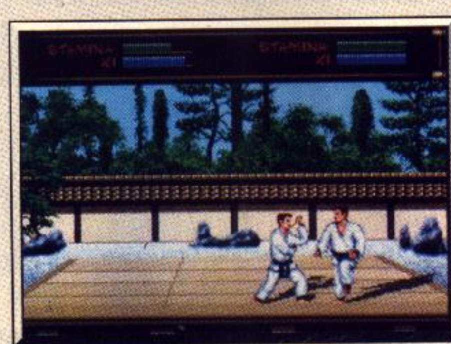
Budokan

PC CGA, EGA, VGA, Hercules

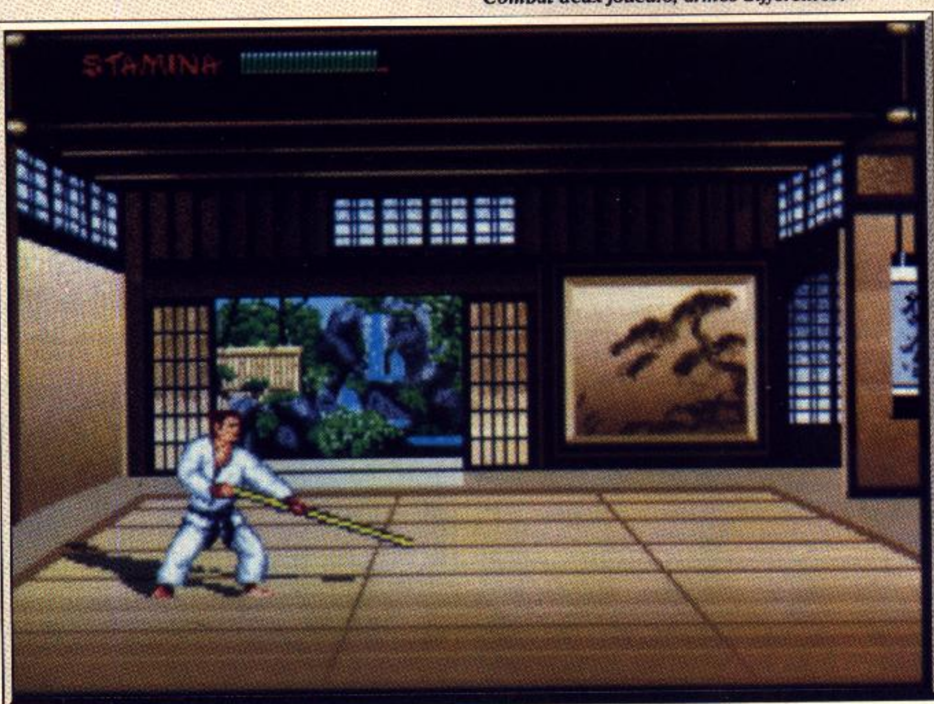
Les arts martiaux sur micro ne sont souvent que des combats acharnés jouant sur la rapidité et les réflexes. Saluons Budokan, une vraie simulation exigeant, en sus, entraînement et patience.

Electronic Arts. Programmation : Michael Kosaka et Ray Tobey

Budokan est une véritable simulation d'arts martiaux. Lors du test de ce logiciel, j'ai éprouvé deux sentiments pour le moins opposées : d'un côté, une grande satisfaction face à la réalisation soignée et à l'aspect ludique du programme, de l'autre, une certaine lassitude qui s'explique sans doute par le nombre déjà impressionnant de softs qui traitent de ce sujet. Cette impression s'estompe pourtant face à la qualité de *Budokan*...
Une fois qu'il a passé la porte qui mène au temple des samouraï, le jeune élève va choisir entre quatre disciplines : le karate, le kendo, le bo et le nunchaku. En VGA, l'ouverture de cette aventure est superbe. Personnage animé, parchemins qui ouvrent les menus d'options, graphisme au « top ». En EGA, les écrans sont bizarrement criblés de pixels... Effet de style ? Le mode Hercules est, quant à lui, très jouable et seul le mode CGA souffre de sa pauvreté légendaire. Lorsqu'il sélectionne une discipline, le jeune samouraï choisit entre le mode entraînement ou des combats de difficulté croissante. Mais inutile de tenter quoi que ce soit avant de maîtriser la technique très poussée que développe, pour chaque art martial, ce simulateur. Manié soit au joystick, soit au clavier, le logiciel profite d'une notice très claire. En fait, toutes les attaques et défenses sont explicitées avec dessins à l'appui. Pour maîtriser le nunchaku par exemple, il faudra s'entraîner à plus de trente-six coups différents. On découvre tout d'abord les attaques et parades de base. Ici, rien d'extraordinaire si ce n'est la finesse des animations et le très grand réalisme des mouvements. Pour une fois, et c'est sans doute ce qui confère à *Budokan* son titre de véritable simulation, les animations ne sont pas trop rapides. Tout comme le légendaire *Barbarian*, ce soft vous permet réellement de visionner dans son ensemble un moulinet, un coup droit. Le nunchaku qui tournoie devant vous balaie un espace très précis. Résultat, la portée des coups n'est jamais laissée au hasard. Passé maître dans l'art des attaques de base, vous allez ensuite travailler les coups spéciaux expliqués dans la notice. Plus que de simples enchaînements des coups de base, comme c'est souvent le cas dans les softs de combat, ce sont vraiment de nouveaux assauts que l'on ne peut réussir que grâce à une maîtrise très précise de la manette. Exemple, il faut pour réussir le « saut avant frappé bas » pousser la manette dans le coin supérieur gauche, presser le bouton et ramener le manche au milieu gauche. De la synchronisation, de la précision et l'adversaire est out.



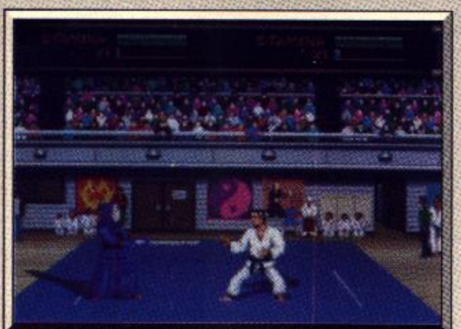
Combat deux joueurs, armes différentes.



L'entraînement en solitaire avec le bô, l'une des armes favorites du samouraï.



Testez votre niveau avant le tournoi.



Epreuve finale : beaucoup d'adversaires...

Des quatre disciplines présentées, seul le kendo, ce combat au bâton, m'a un peu déçu, surtout sur EGA. Le graphisme est en effet un peu grossier pour le dessin des combattants. En revanche, le karate est très bien réalisé. Les mouvements sont très réalistes et toutes les règles de ce sport sont respectées à la lettre. Pour chaque match, vous êtes en effet classé selon la beauté et l'efficacité de vos coups. Il faudra aussi surveiller la ligne de résistance physique et surtout travailler à fond les parades, aussi précises et importantes que les attaques. Dernier point de la réalisation de *Budokan*, les bruitages sont de qualité, même sur un *PC* sans carte sonore. Les deux dernières options de jeu disponibles sur ce soft concernent d'une part le jeu à deux, d'autre part les tournois. Pour le jeu à deux, chaque joueur peut choisir son sport préféré. Affronter à main nu (karate) un adversaire muni d'un nunchaku ouvre alors de nouvelles perspectives de combat... Les tournois clôtureront votre aventure. Lorsqu'il rejoint le budokan, temple où se tiennent les épreuves finales, le samouraï peut suivre les enseignements du maître avant d'affronter des ennemis de force croissante. Le niveau de jeu est alors très vite élevé et seules de très longues heures d'entraînement vous permettront de vaincre le logiciel.
Budokan est à ma connaissance la seule simulation au vrai sens du terme qui existe sur micro dans ce domaine. Les passionnés du genre n'auront donc aucune hésitation, même si les amateurs d'action souffriront d'avoir à apprendre un maniement spécial avant de taper dans le tas... A noter enfin que l'emploi des joystick *PC* est souvent trop délicat. Les« trims » se dérèglent vite et les touches du clavier conviendront mieux aux attaques complexes.

Olivier Hautefeuille

Type	*simulation d'arts martiaux*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★ *(EGA)*, ★★★★★★ *(VGA)*
Animation	★★★★ *(XT)* ★★★★★ *(AT et +)*
Bruitages	★★★
Prix	*C*

Continental Circus

ATARI ST

De tous les sports automobiles, la Formule 1 est celui où la compétition est la plus enragée : obstination et acharnement sont des qualités indispensables pour remporter la victoire de ce Continental Circus *doté d'animations spectaculaires !*

Virgin Games. Programme : Pete Hickinson, Bill Caunt ; graphisme : Mark Edwards.

Certains se rappellent encore de l'arrivée du mythique *Pole Position*, le premier grand jeu de course de F1 en 3D sprites (voir Initiation du n° 69 de *Tilt*). Ce jeu d'arcade a été suivi par de nombreux autres, toujours plus sophistiqués. Parmi les derniers arrivés sur le marché de l'arcade (et à utiliser le 3D sprites), on note *Final Lap* et *Continental Circus*. Dans sa version arcade ce programme fait montre d'innovation technique en proposant en option un mode relief grâce à l'utilisation de lunettes à cristaux liquides. L'adaptation sur micro ne propose malheureusement pas ce mode relief, ce qui aurait été possible, les lunettes à cristaux liquides existant déjà pour le *ST*. Malgré tout, *Continental Circus* est la plus fidèle adaptation de course de F1 sur micro. Jusqu'à présent chaque tentative d'adaptation d'une course de F1 s'était soldée (au mieux) par un soft au rabais. *Continental Circus* parvient donc à rompre ce qui semblait tenir de la malédiction.
Le programme vous met aux commandes d'une F1 surpuissante avec laquelle vous devrez participer à



Circuit américain, conditions météorologiques variables : l'adhérence en pâtit.



Des réflexes au millième de seconde !



Vos mécanos s'activent.

huit grands prix avant d'être déclaré champion de du monde. Les commandes du véhicule sont simples : il n'y a que deux vitesses. La prise en main s'avère donc assez facile. En début de championnat, vous êtes malheureusement en queue de classement (100ème position), si bien qu'il vous faut obligatoirement grimper de vingt places pour faire partie des pilotes qui auront droit d'accéder au circuit suivant. Ce mode de sélection s'avèrerait impitoyable si le programme ne vous accordait cinq tentatives de qualification avec la possibilité de cumuler vos éventuels gains de place.
C'est avec un saisissant effet de perspective que se



Pin-up aguichante pour départ en trombe.

présente votre voiture sur la ligne de départ. Là, une charmante pin-up vous indique le temps qu'il vous reste avant de libérer la cavalerie de votre moteur. Sitôt le feu vert allumé, deux véhicules vous dépassent à une vitesse prodigieuse, si bien que vous avez l'impression que la course a bien mal commencé. Cependant en jouant habilement des gaz, vous pourrez rapidement rattraper votre retard. Les dénivellations et virages des circuits sont nombreux, si bien qu'il n'est guère évident de garder le cap souhaité. là réside la principale difficulté du jeu, car il n'est pas question d'avoir une conduite approximative. Il est, en effet, interdit de faire du stock-car à 300 km/h.
La moindre « touchette » avec un obstacle ou un adversaire provoque de graves dommages sur votre véhicule qui se met aussitôt à dégager un épais nuage de fumée. Il ne vous reste plus dès lors qu'à vous diriger le plus rapidement possible vers le prochain stand de réparation, sinon votre véhicule prend progressivement feu avant une spectaculaire explosion.
Si vous parvenez cependant à éviter cette fin tragique en pénétrant à temps dans les stands de réparation, vous verrez avec soulagement deux mécaniciens se précipiter vers votre véhicule, extincteur à la main pour éteindre l'incendie. Une fois les réparations faites, il ne vous reste plus qu'à tenter de combler votre retard. Attention, une deuxième collision se solderait par la destruction pure et simple de votre véhicule.
Sur le circuit suivant, vous devrez très rapidement faire face à des paramètres de courses différents : le tracé du circuit devient plus complexe et le nombre de stands peut diminuer. D'autre part, il est à noter que durant la course, le ciel peut brutalement s'obscurcir et une averse rendre plus incertaine l'adhérence de votre F1.
Les graphismes de *Continental Circus* sont fins, agréablement colorés et variés (les décors de fond où l'on devine le Pain de Sucre de Rio de Janeiro). Les animations sont l'un des points forts du logiciel, le défilement de la route est en effet rapide et rend bien l'effet de profondeur. Les évolutions des véhicules adverses sont eux aussi d'excellente qualité, permettant ainsi une conduite quasi instinctive. Les bruitages, sobres mais efficaces, sont particulièrement réalistes quand un véhicule adverse vous dépasse (la sensation d'éloignement progressif est vraiment bien rendue). En conclusion, *Continental Circus* est la première course de F1 convaincante sur ST.
Eric Caberia

Type	*course de F1*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Comparatif Continental Circus/Stunt car

Continental Circus et *Stunt Car* sont l'illustration parfaite de l'évolution des techniques graphiques en micro. Le premier utilise la technique classique mais efficace du 3D sprites.
L'intérêt de cette technique est de permettre une grande vitesse des animations (peu de temps de calcul nécessaire). Son défaut, le trop grand détermi-


Nouvelle technique graphique : Stunt Car.

nisme du jeu (pas question de faire demi-tour dans *Continental Circus* et de repartir dans l'autre sens. Dans *Stunt Car*, les graphismes ne sont pas prédéfinis mais constamment recalculés. Vous avez dans ce cas une liberté totale, Vous pouvez vous déplacer comme bon vous semble. On entre là dans le domaine de la simulation.
Le défaut de cette technique d'avenir est qu'elle nécessite des machines de plus en plus puissantes pour animer un grand nombre d'objets. Dans *Stunt Car* vous n'affrontez donc qu'un seul véhicule ; cela laisse donc place à un tout autre genre de course en terme de stratégie et de réflexes. Ces deux logiciels sont ce qui se fait de mieux sur micro, chacun dans sa catégorie.
E.C.

Avis

La seule particularité du jeu d'arcade repose sur les lunetes 3 D qui l'accompagnent. Cette conversion sans lunettes n'offre donc pas un grand intérêt, d'autant plus qu'elle n'apporte pas grand chose de plus que le bon vieux *Pole Position* sur Atari XL. C'est un jeu agréable sans plus.
La réalisation de ce programme est loin d'être impressionnante et l'intérêt de jeu s'éteindra après quelques parties. *Continental Circus*, finalement, ne fait pas le poids face à *Stunt Car* ou *Hard Drivin*.
Alain Huyghues-Lacour

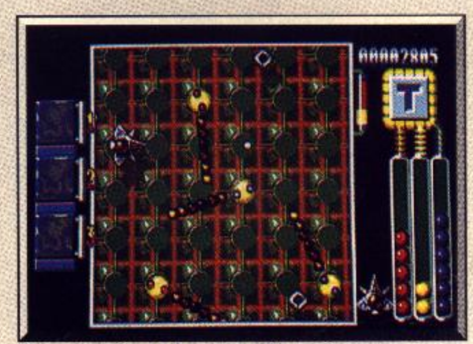
Quartz

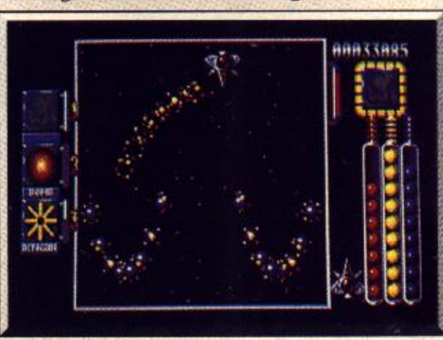
AMIGA

Un décor atomique où virevoltent neutrons, électrons et positrons, voilà l'unique étrangeté d'un programme d'action effréné qui plaira à ceux qui aiment tirer.

Firebird. Programmation : Paul Shirley ; graphisme : Bob Stevenson et Paul Shirley ; musique et son : Wally Beben

Quartz est le premier jeu sur 16 bits de Paul Shirley, un programmeur anglais qui nous avait déjà offert d'excellents programmes sur *C 64*. Il s'agit d'un shoot-them-up très original, dont l'action se déroule dans un univers étrange peuplé de neutrons et d'électrons. Il n'y a pas vraiment de scénario, mais est-ce bien indispensable pour ce type de jeu, qui se


Prenez garde aux barrières d'énergie.


Les aliens attaquent...

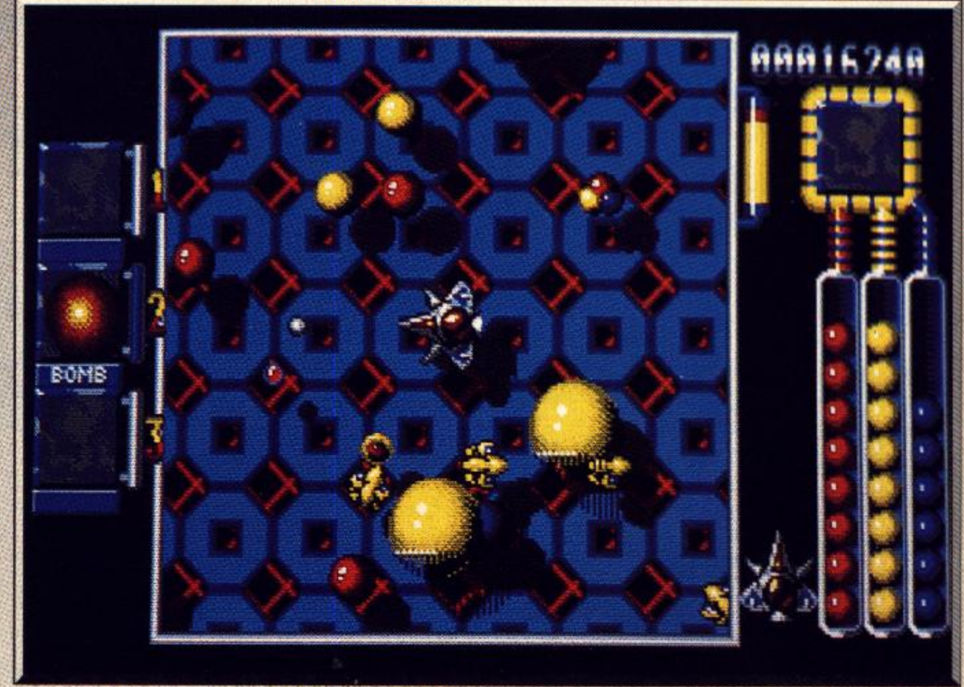
résume à tirer sur tout ce qui bouge ?La force de *Quartz* repose sur la grande variété de l'action. Chaque niveau est différent du précédent, tant en ce qui concerne l'action que la présentation. En fait, ce logiciel comporte plusieurs types de séquences qui reviennent, avec de nouvelles variantes à chaque fois.
La première s'inspire d'*Asteroids*. Votre vaisseau se déplace en scrolling multidirectionnel et vous devez abattre des balles qui arrivent sur vous de toutes les directions. Lorsque vous les détruisez, elles laissent échapper des pastilles de couleur que vous devez ramasser. Le niveau suivant se déroule en scrolling horizontal vers la droite. vous évoluez entre des bar-



rières d'énergie qui tournent sur elles-mêmes, tout en combattant des escadrilles de vaisseaux ennemis. A la fin du tableau vous devez détruire un noyau atomique en évitant les électrons qui tournent autour de lui.
Ensuite, vous passez en scrolling vertical pour affronter des vaisseaux ennemis au beau milieu d'un champ d'astéroïdes. Ces rochers arrivent par-dessous et seuls de bons réflexes vous permettront de limiter les dégâts.



Dans un champ d'astéroïdes.



Quartz : un shoot-them-up très varié.

Au cours de ces différentes séquences, on retrouve tous les ingrédients du genre, barrières d'énergie, rayons laser, énormes monstres, mines, etc... Bien sûr, vous pouvez vous procurer des armes supplémentaires pour faire face aux nombreux dangers qui vous guettent.
La réalisation est irréprochable et toutes les possibilités de scrolling sont utilisées successivement. C'est vraiment du beau travail, car le scrolling est toujours fluide et il est souvent même différentiel. Le graphisme est très coloré et une excellente bande sonore accompagne l'action. Un shoot-them-up qui se renouvelle sans cesse.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

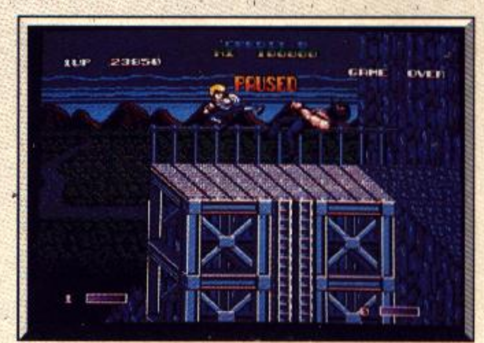
Double Dragon II

AMIGA

Voici la suite d'un programme qui fit date par ses innovations. On y retrouve les mêmes personnages dans un environnement aussi agressif : la mission est même plus ardue, surtout à la fin, et il faut vraiment s'accrocher pour survivre. Il est recommandé de trouver un partenaire : Double Dragon II *est meilleur en double !*

Virgin. Binary design. Programmation : Richard Aplin ; graphisme : Picture element ; musique : Thomas Dhalgen, Steve Barett et Richard Aplin

Lors de sa sortie, *Double Dragon* remporta un grand succès dans les salles d'arcade. Il présentait alors deux innovations importantes : la possibilité de jouer à deux et de prendre des armes à ses adversaires afin de les utiliser contre eux. Depuis, ces éléments ont été repris dans bien d'autres jeux d'arcade, comme *Dragon Ninja* ou *P.O.W.* Aujourd'hui, cette recette n'est plus originale, mais elle reste toujours aussi efficace et ce nouveau programme la reprend avec bonheur.
Dans le soft précédent, Billy et Jimmy avaient affronté un redoutable gang afin de libérer Marylin. Depuis, quelques années ont passé et le gang s'est reconstitué. L'action commence alors que le chef



La moindre chute est fatale.



Vos coups de pelle font des ravages.



Le géant est redoutable...



de la bande vient d'abattre Marylin, d'une raffale de mitraillette. Les deux frères vont la venger et ils seront sans pitié. Les premiers combats se déroulent dans un héliport et on se rend compte tout de suite que les gangsters sont bien plus redoutables que ceux du programme précédent.

Vous avez d'abord à faire face à des acrobates, difficiles à abattre en raison de leur grande mobilité, ainsi qu'à quelques punkettes armées de chaînes. Mais ce n'est rien encore, car des adversaires bien



... mais vous en viendrez à bout.

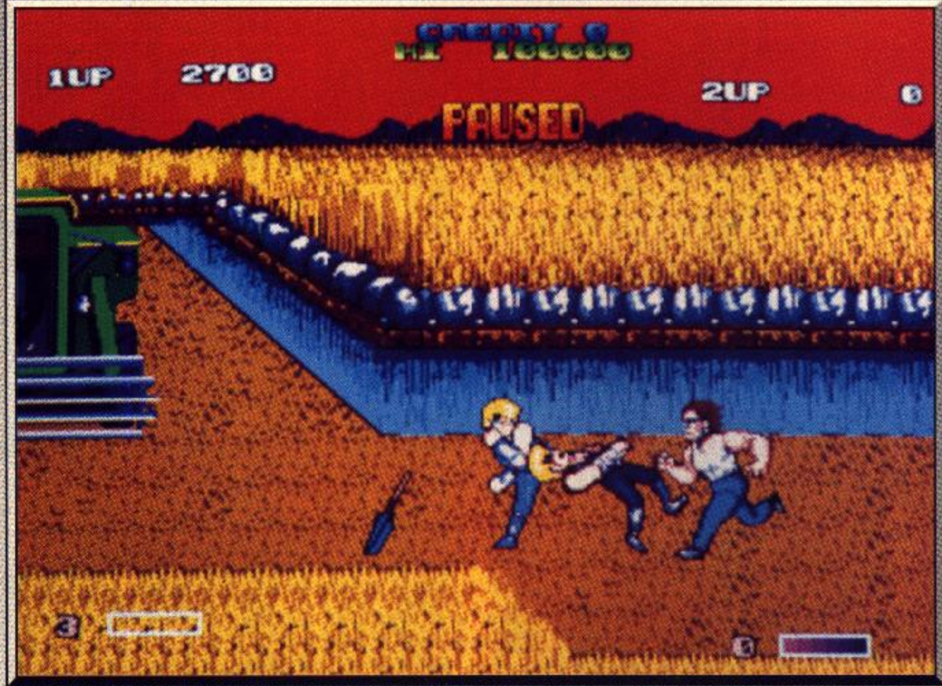
plus redoutables vous attendent. Différents géants vont vous mener la vie dure, notamment les gladiateurs qui vous soulèvent à bout de bras pour vous faire une grosse tête ou bien les guerriers en kimono vert, qui se déplacent très rapidement en faisant de grands moulinets avec leurs bâtons. Et puis, comme dans *Double Dragon*, il est très important d'éviter de vous laisser encercler. Si vous vous retrouvez au beau milieu de la bande, les coups pleuvent de tous les côtés et vous aurez toutes les peines du monde à vous tirer d'affaire.

Au cours de cette aventure, vous traversez des endroits très différents, dont certains sont particulièrement dangereux. Dans le champ de blé, par exemple, vous devez affronter vos adversaires en prenant garde à la moissonneuse-batteuse qui menace de vous écraser. Mais c'est dans le temple, au cinquième niveau, que la bagarre devient vraiment difficile. Vous devez combattre dans un espace réduit, bordé par un précipice, et le moindre faux-pas est fatal. Puis vous devrez traverser une étroite passerelle en évitant des rochers qui roulent à votre rencontre, tandis que des statues s'animent pour tenter de vous pousser dans le vide.

En dépit de quelques nouveautés, *Double Dragon II* est construit exactement sur le même modèle que le jeu précédent, mais on y prend toujours au-



Ne vous laissez pas encercler.



Double Dragon II, un beat-them-up très ludique.



Votre adversaire le plus dangereux.



Les armes sont fort utiles.

tant de plaisir. Cette conversion est très fidèle au jeu d'arcade, dont elle reprend toutes les scènes. La réalisation est plus soignée que la précédente, surtout en ce qui concerne le graphisme.

En revanche, les bruitages sont vraiment médiocres. Le principal défaut de *Double Dragon* était sa trop grande facilité. Mais ce défaut a été corrigé, car ce second épisode offre au joueur un véritable challenge. Les premiers niveaux ne posent guère de problème, mais à partir du temple, il faut vraiment s'accrocher pour survivre. *Double Dragon II* ne brille pas par son originalité, mais c'est un programme très ludique qui vous fera passer de bons moments, surtout si vous jouez à deux. Comme



Combats difficiles dans le temple.

dans le logiciel précédent, on doit jouer en équipe... mais il est possible de frapper son partenaire.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*action*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★
Prix	*C*

Avis

Le jeu est tout de même intéressant, en particulier dans la version à deux joueurs car rien ne vous empêche de mettre un pain de temps à autre à votre co-équipier pour corser le jeu ! Les graphismes sont variés et agréables et la progression de difficulté bien dosée.

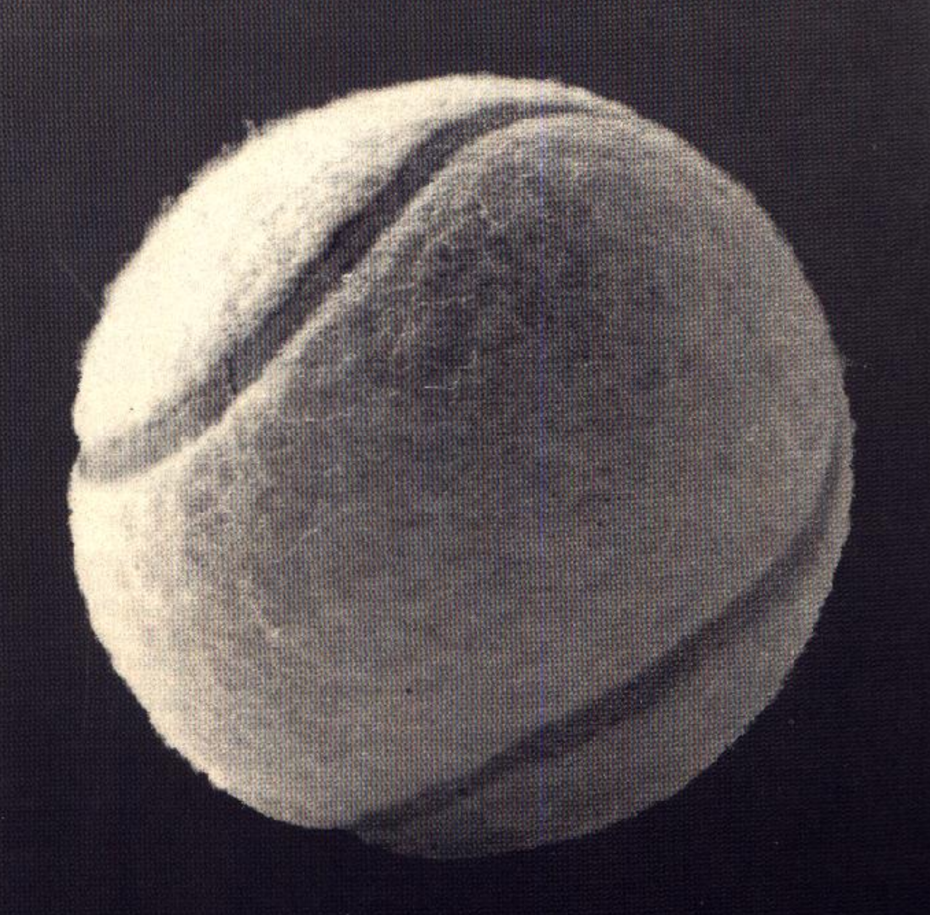
Jacques Harbonn

Version Atari ST

Cette version est très plaisante, bien qu'elle soit légèrement inférieure à la précédente au niveau du graphisme. Un programme très ludique, qui gagne beaucoup à être joué à deux. A.HL

Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

Il y avait les jeux de tennis...



PC Globe

PC CGA, EGA, VGA

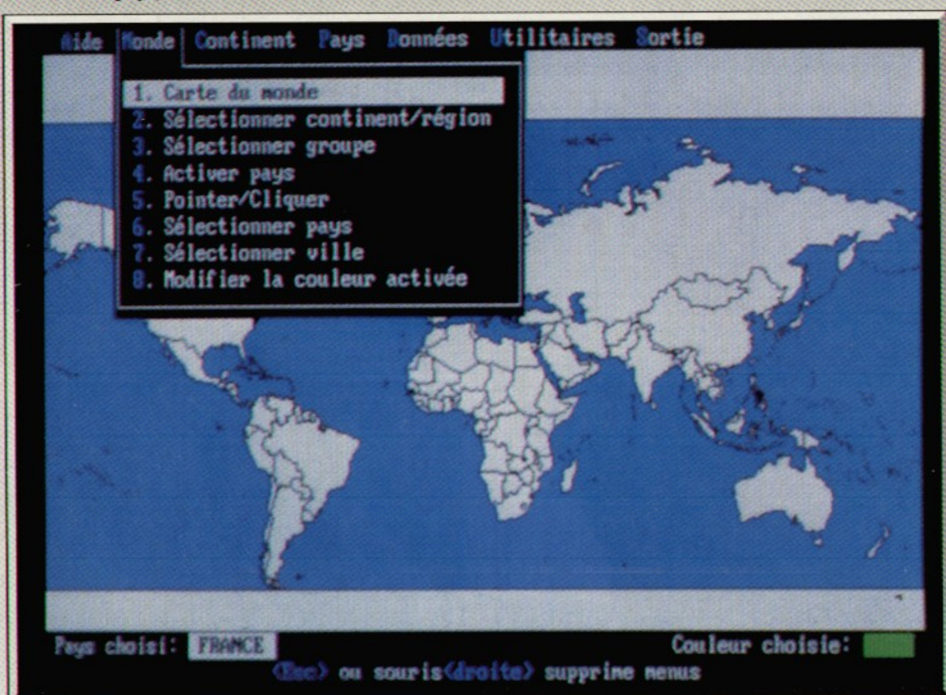
Quoi ! Un hit qui n'est pas un jeu ! Oui, mais quel plaisir d'explorer le monde, de découvrir de nouveaux pays ! Et c'est un bonheur utile !

Larousse, distribué par Nathan. Conçu par PC Globe, Inc. Programmation : Roy Kessler et Donald Ditter ; graphisme : Eric Youngquist

PC Globe est une invitation au voyage. Le gentil organisateur, Nathan, a particulièrement soigné le carton d'invitation : les cartes géographiques sont dignes des meilleurs atlas. Mais n'espérez pas d'images de vahinés sous les cocotiers ou de paysans typiques du Caucase, tel n'est pas le principe du logiciel. Tout se passe dans l'imagination. En fait, *PC Globe* est une base de données regroupant une masse d'informations sur tous les pays (indépendants) qui se partagent notre bonne vieille Terre. Au début, une carte du monde occupe l'écran en entier. Seule une barre de menus d'une ligne dérange cette belle ordonnance. Située tout en haut, elle donne accès à toutes les sélections. La balade peut prendre plusieurs formes : à partir d'un continent, d'un groupe de pays, d'un pays ou même d'une ville. Le choix s'effectue soit en désignant un nom sur une liste, soit en cliquant sur la carte. Signalons à ce propos que la souris, si elle n'est pas obligatoire, est quand même bien commode. Avec les continents ou les groupes de pays, une palette de couleurs vous permet de les teinter pour les distinguer ou les regrouper. Le choix d'un pays est celui qui apporte le plus de renseignements. Une série de cartes expose les altitudes, les caractéristiques géographiques ainsi que les principales villes. Très réussies en modes VGA et EGA, elles ne sont, hélas, guère à leur avantage en mode CGA.



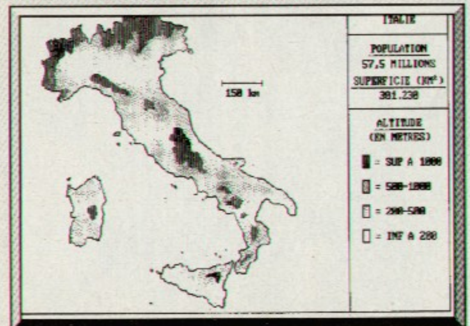
Plus de 170 pays, dont le Vanuatu...



D'un coup de souris, on peut atteindre n'importe quel pays...



Tous les écrans, même en relief...



... peuvent être imprimés directement.

Viennent ensuite des tableaux, des graphiques, des chiffres de tous ordres. Cela va de la population avec des indications sur les croissance, le rythme de progression et la densité, sans compter l'inévitable pyramide des âges, au produit national brut et son cortège de données sur les ressources naturelles et les chiffres du commerce extérieur.

Une bonne partie de ces informations concernent directement les touristes : visas, règlementations, langues, ethnies, religions et risques sanitaires ne sont que quelques éléments. A chaque ville sont accolés le nombre d'habitants, l'heure locale, la longitude et la latitude et l'indicatif téléphonique. Il y a même les codes télex et les préfixes pour radio-amateur. Et ce n'est pas tout. Je ne vous ai pas parlé des gouvernements et des partis politiques, par exemple...

Dans l'ensemble, les chiffres et les faits correspondent à ceux du *Quid* 1990. Cependant, ici ou là, quelques bizarreries font hausser les sourcils : le fait que le Groënland soit une possession danoise provoque des incongruités pour les chiffres du Danemark : la densité de la population, par exemple. Il est aussi assez étonnant de voir que la Guyanne française et la Martinique sont traitées comme des pays alors que la Réunion et la Guadeloupe n'apparaissent nulle part.

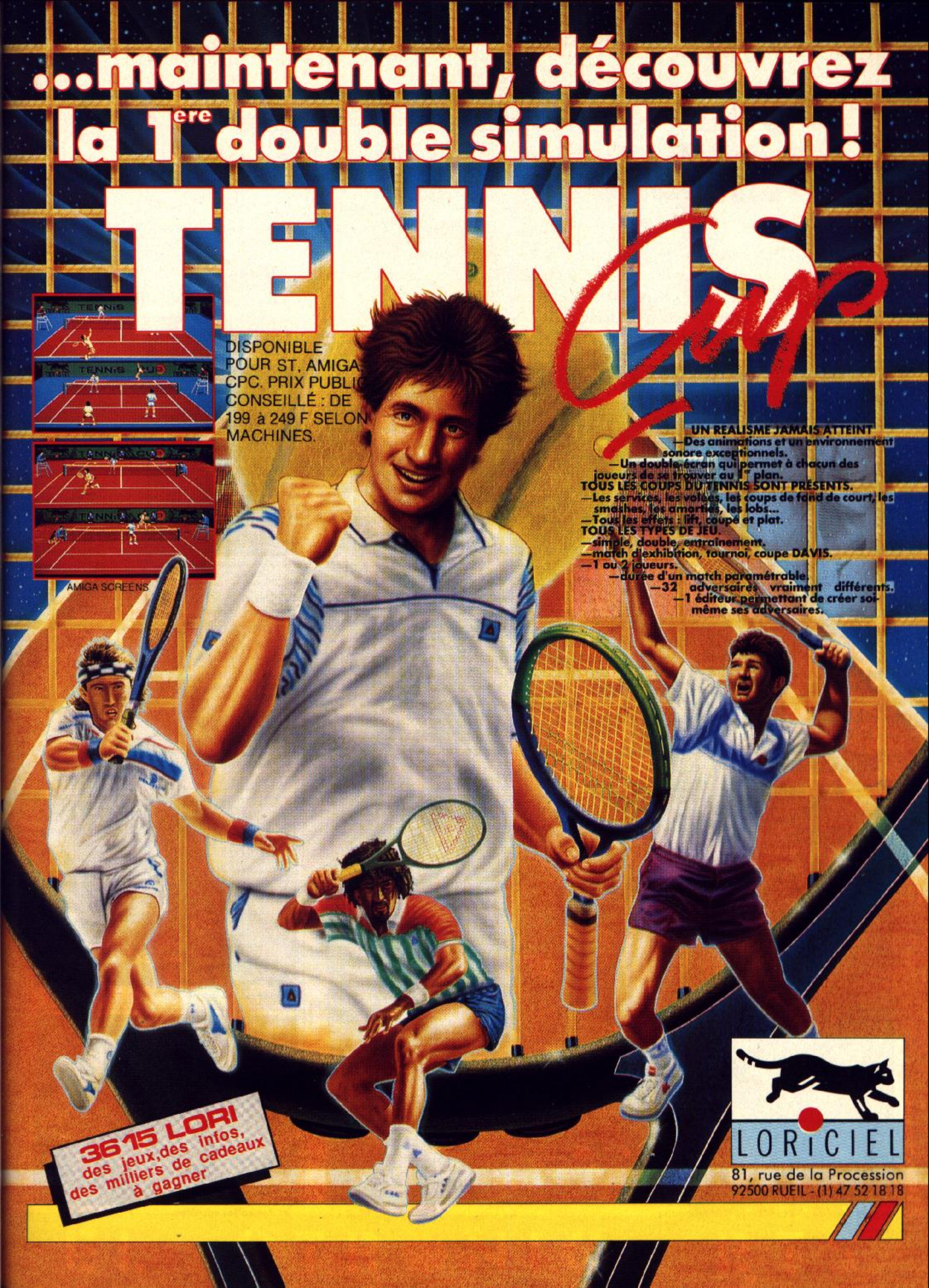
J'en vois qui disent déjà que tout cela est bien beau, mais que ces données évoluent, et parfois bien vite. Des événements récents sont là pour en témoigner. La réponse : des remises à jour annuelles selon les usages en vigueur. N'oubliez pas de renvoyer le bon à remplir joint au logiciel.

PC Globe ne devient vraiment intéressant qu'avec le menu Utilitaires qui permet de faire toutes sortes de rapprochements entre les diverses informations décrites. Vous pouvez, par exemple, connaître la distance exacte entre les principales villes du monde ou bien faire directement vos opérations de change dans toutes les monnaies. Comme les taux de change varient continuellement, *PC Globe* est prévu pour que l'on puisse les modifier. Il vous suffit de consulter votre quotidien pour effectuer l'opération. Ces tableaux, ces cartes, ces chiffres, vous pouvez en outre en conserver la trace sur papier. *PC Globe* imprime à la demande tous les écrans sur différents types d'imprimantes.

Il n'en reste pas moins qu'évoluer à l'intérieur de *PC Globe* représente une aventure en soi, presque aussi excitante — et moins aléatoire — que de partir vraiment. A noter que *PC Globe* tient sur cinq disquettes 5 pouces 1/4 ou trois disquettes 3 pouces 1/2 ; un disque dur est donc recommandé. Une version *Atari ST* est en préparation pour les prochaines semaines.

Jean-Loup Renault

Type	*géographie relationnelle*
Intérêt	17
Graphisme	★★★★★ *(EGA)*, ★★ *(CGA)*
Animation	—
Bruitages	—
Prix	E



..maintenant, découvrez
la 1ère double simulation !
TENNIS Cup
DISPONIBLE POUR ST, AMIGA, CPC. PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : DE 199 à 249 F SELON MACHINES.
AMIGA SCREENS
UN REALISME JAMAIS ATTEINT
—Des animations et un environnement sonore exceptionnels.
—Un double-écran qui permet à chacun des joueurs de se trouver au 1er plan.
TOUS LES COUPS DU TENNIS SONT PRÉSENTS.
—Les services, les volées, les coups de fond de court, les smashes, les amorties, les lobs...
—Tous les effets : lift, coupé et plat.
TOUS LES TYPES DE JEU.
—simple, double, entraînement.
—match d'exhibition, tournoi, coupe DAVIS.
—1 ou 2 joueurs.
—durée d'un match paramétrable.
—32 adversaires vraiment différents.
—1 éditeur permettant de créer soi-même ses adversaires.
3615 LORI
des jeux, des infos, des milliers de cadeaux à gagner
LORICIEL
81, rue de la Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18



Switchblade

AMIGA

Cela a le goût japonais, le style japonais, même le héros est japonais ! Et pourtant, derrière ce camouflage oriental, se cache le programmeur de Rick Dangerous, un récidiviste !

Gremlin. Design, programmation, graphisme et son : Simon Phipps ; musique : Ben Daglish



Les rats gardent l'entrée.

Je dois avouer que j'accueille toujours avec beaucoup de scepticisme un nouveau programme de Gremlin, car les dernières productions de cet éditeur étaient franchement décevantes. Je fais donc une partie sans grand enthousiasme, puis plusieurs autres et finalement je n'arrive pas à décrocher de ce jeu, qui est vraiment prenant. Il faut se méfier des idées préconçues... Toutefois, deux choses m'intriguent. D'une part ce programme présente quelques ressemblances avec *Rick Dangerous*, d'autre part on dirait un jeu japonais. Voilà qui est bizarre, une enquête s'impose. Je sors ma loupe, ma pipe et ma casquette à la Sherlock Holmes. En fin de compte, il s'avère que ce programme est l'œuvre du créateur de *Rick Dangerous* (qu'il soit béni pour nous faire des jeux aussi passionnants !) et que ce programme est également développé sur la console *Nintendo*. Bon sang, mais c'est bien sûr !

Vous tenez le rôle d'Hiro, un guerrier japonais, et vous devez explorer un gigantesque labyrinthe souterrain à la recherche des fragments d'une épée magique. L'aventure commence dans un terrain vague et, après avoir abattu quelques rats agressifs, vous découvrez l'entrée du complexe souterrain. Première surprise : seule la salle dans laquelle vous vous trouvez apparaît sur l'écran et les suivantes s'affichent dès que vous y pénétrez. C'est une longue exploration qui vous attend, car les différents labyrinthes sont très vastes et ils renferment une quantité incroyable de salles secrètes. Afin de les découvrir, n'hésitez pas à donner quelques coups de pieds dans les murs. Certaines pierres exploseront, découvrant l'entrée d'une nouvelle salle. Il s'agit généralement d'armes de jet, plus ou moins puissantes, qui vous permettent d'abattre vos adversaires à distance. Ne les gaspillez pas car vous disposez d'un stock limité de munitions. La plupart du temps, vous devez combattre à mains nues. Le mode de combat est très original : vous devez garder le bouton de tir appuyé pendant quelques instants avant de frapper vos ennemis. La direction et la force de vos coups dépendent de la durée de la pression sur le bouton. Cela vous oblige à respecter un timing très précis lors des combats au corps à corps. *Switchblade* est un excellent jeu de plates-formes et si vous avez aimé *Rick Dangerous*, vous ne serez pas déçu. La réalisation est assez proche mais l'esprit est différent. *Rick Dangerous* est principalement basé sur la présence de très nombreux pièges, alors



Attention aux gardiens !

que *Switchblade* laisse une place importante aux combats. Et surtout, tout repose sur les salles secrètes et les bonus cachés. Simon Phipps, l'auteur de ce programme, a parfaitement assimilé l'esprit des grands jeux japonais. C'est le type de soft qui manquait dans la ludothèque de nos micros.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*plates-formes*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*



Un grand jeu de plates-formes à la japonaise.



Des pièges, des bonus...



... et des salles secrètes.

Software Classics



Limited Quantity only

	Ami	Ams cass	Ams disk	C64 cass	C64 disk	IBM 5.25	IBM 3.5	Spec cass	Spec disk	ST
Empire	●					●				●
Fast Break				●	●	●				
Fusion	●									●
Pegasus		●	●	●	●	●	●	●	●	
Rack 'em				●	●	●				
Serve & Volley				●	●	●				
Starfleet	●				●	●	●			●
T.K.O.				●	●					

Electronic Arts 11-49 Station Road
Langley, Berks SL3 8YN Tel 0753 49442

ELECTRONIC ARTS™





Aidez-vous de votre scanner pour repérer et détruire vos adversaires.

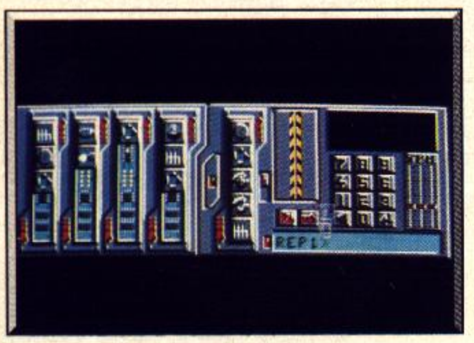
Dark Century

ATARI ST

Une technique révolutionnaire mise au service d'un scénario de science-fiction pour un jeu d'arcade/stratégie saisissant.

Conception : Titus

Le Ray Tracing est l'une des techniques les plus utilisées dans la conception d'images de synthèse. De manière simplifiée, il s'agit d'un calcul des phénomènes de réflexion d'une ou plusieurs sources lumineuses situées en un ou plusieurs points de l'espace, ceci sur un ou des objets dans un environnement en 3D, lui-même source de réflexion, de modification et d'absorption des particules lumineuses qui l'atteignent. Plus une scène est élaborée, plus elle nécessite de temps de calcul.

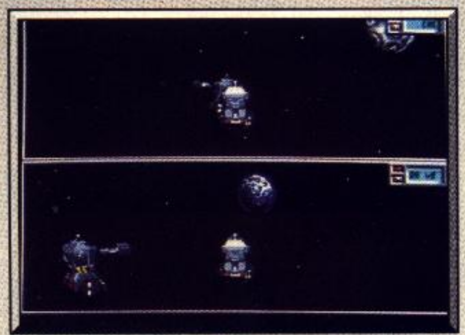

Programmation des tanks par icônes.

Certaines images de synthèse (dont sont si friands les publicitaires) peuvent demander plusieurs heures de calcul à un *Cray II XMP* (ordinateur le plus puissant de la planète). De manière plus prosaïque, *Sculpt 4D* sur *Amiga* sans carte accélératrice, peut prendre plusieurs jours pour une image. Cela tenait donc de la gageure de réaliser un soft d'arcade forcément en temps réel, en utilisant des techniques de Ray Tracing sur une petite machine comme le *ST* (ne soyez pas vexé !). C'est pourtant ce pari impossible que les programmeurs de Titus ont surmonté.

Mais tout d'abord, situons la trame du logiciel. L'action se situe dans un futur lointain sur une lointaine planète-prison où des détenus sont parvenus à s'enfuir et à prendre possession de tanks sophistiqués. Aux commandes du même type de tanks, vous devez les mettre hors d'état de nuire. Après l'écran de présentation, vous pouvez choisir un certain nombre d'options ou aller directement au jeu. Parmi les options proposées, vous pouvez choisir entre le jeu seul contre l'ordinateur ou à deux contre un ami. Le nombre de tanks que vous désirez pour accomplir votre mission est lui aussi paramétrable (2 à 6). Vous pouvez, d'autre part, modifier le programme qui gère chacun de vos tanks quand ils sont en pilotage automatique.

La programmation se fait par icônes-instructions que l'on regroupe par ordre de priorité : vous pouvez décider qu'un robot doit fuir s'il subit une attaque quand il est à court d'énergie. Vous pouvez agir sur des domaines aussi variés que les formes de déplacement ou le nombre de tirs à effectuer en cas d'attaque. Bien entendu, la reprogrammation de vos tanks n'est pas indispensable. Le programme n'est activé que lorsque les tanks sont en mode automatique, ce qui est fort pratique pour la conduite des tanks qui ne sont pas directement sous votre contrôle. Vous pouvez néanmoins reprendre ce contrôle manuel de n'importe lequel de vos tanks. En mode manuel, il vous faut tenir compte des indications du scanner pour neutraliser vos ennemis et récupérer les éventuelles bulles d'énergie qui vous permettent de recharger vos batteries.

Ce programme n'est pas un simple jeu d'arcade, puisque la stratégie (grâce au mode de programmation) y tient une place prépondérante. Ainsi en mode deux joueurs, il est tout à fait possible qu'un ami et vous programmiez respectivement chacun de vos tanks puis les mettiez tout en mode automatique afin qu'ils s'affrontent. Vous pourriez ainsi assister à une guerre entre deux hordes de tanks-


Le jeu à deux : formidable !



Effets de Ray Tracing sur les tourelles.

automates sans qu'il soit nécessaire pour vous et votre adversaire-ami d'intervenir dans le conflit (en quelque sorte une guerre des programmes). Le Ray Tracing permet de faire varier les reflets de la lumière sur le blindage des tanks, en fonction de leur orientation (on peut cependant regretter le relatif dépouillement du décor de fond). L'effet est particulièrement saisissant dans le mode menu où l'on voit deux tanks de grande taille en train de tournoyer. Pour la petite histoire, il faut savoir que le calcul des réflexions pour chacunes des positions des tanks a nécessité quatre mois de travail aux concepteurs du jeu. Les images calculées ont ensuite été transcodées dans la RAM du *ST*, ce qui lui permet ainsi d'animer des images en temps réel. Beaucoup de programmes d'action dépourvus d'aspect stratégique envieraient la vitesse d'animation des tanks de *Dark Century*. Les bruitages digitalisés sont eux aussi d'excellente qualité et donnent au programme un fort accent de réalisme. Un logiciel réellement prenant qui allie efficacement arcade et stratégie.

Eric Caberia

Type	*action/stratégie*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*


PARIS DAKAR 90
Le JEU OFFICIEL du RALLYE
TSO
Thierry Sabine organisation
Dès le 31 janvier
ENTRAINEZ-VOUS
A PARIS-DAKAR 90
ET DONNEZ-NOUS
VOTRE MEILLEUR SCORE
AVANT LE 31 MARS PROCHAIN
GAGNEZ
UNE
PEUGEOT 205
GRAND CONCOURS
EUROPEEN
TILT
TOMAHAWK
Une grande finale européenne désignera le meilleur
d'entre vous qui gagnera une Peugeot 205.
Vous trouverez le réglement * et des bulletins-réponses
dans chaque logiciel Paris-Dakar 90
ou sur simple demande à
TOMAHAWK.
TOMAHAWK
* Règlement déposé chez Maître Louvion - 4, avenue Desfeux 92100 BOULOGNE-BILLANCOURT.

Darius +

ATARI ST

Un peu lassant dans la forme et les décors, Darius + reste un shoot-them-up passionnant par sa gestion des armes.

The Edge. Programme : Glynn Kendle ; graphisme : Tahir Rashid ; bruitages : Uncle Art.

The Edge propose un shoot-them-up à scrolling horizontal d'un bon niveau, ce qui n'est pas si fréquent sur *ST*. A bord de votre vaisseau, vous allez progresser au cours des 26 tableaux différents du jeu. Ces tableaux sont disposés en pyramide ; vous êtes donc obligé de commencer par le A mais après l'avoir terminé avec succès, vous aurez le choix du trajet entre le B et le C et ainsi de suite jusqu'à la fin de cette pyramide alphabétique. Ce système de choix de parcours permet de varier un peu le jeu. Vous allez vous engager dans une sorte de tunnel, bordé en haut et en bas par des reliefs changeants à éviter absolument. Ces reliefs progressent en un scrolling lent mais régulier, tandis que le fond reste immobile.

Bien évidemment, vous pourrez déplacer votre vaisseau à loisir dans toutes les directions, sans pour autant lui faire changer de sens de progression. Vous disposez au début de cinq vies (ce qui est loin d'être superflu car le jeu est long et difficile, d'un bouclier qui supporte un certain nombre d'impacts avant d'être détruit — et de vous faire perdre une vie du même coup — et de l'indispensable canon.

Le système d'armement complémentaire est assez sophistiqué et requiert quelques explications. Outre votre canon de bord, vous disposez de trois autres trappes pour y loger droïde et canons complémentaires. Ces trappes sont commandées au clavier par les touches numériques. Pour compléter votre équipement, il vous faudra récupérer des bonus fournis sous forme d'étoiles clignotantes. Les autres bonus-étoiles, au centre orange, amélioreront l'arme contenue dans la trappe sélectionnée, les autres armes continuant d'ailleurs d'être actives. Tout en jouant, il vous faudra sans cesse surveiller l'arrivée des bonus et ouvrir la trappe correspondante pour acquérir, puis améliorer chacun des équipements complémentaires. Si vous récupérez une étoile clignotante avec la trappe 1 ouverte, vous serez gratifié d'une invulnérabilité temporaire. Pour compliquer le tout, ces bonus sont sensibles à vos tirs et vous devrez donc éviter de les gâcher inutilement. Tout en gérant votre armement, vous devez bien sûr vous occuper des vagues de vaisseaux ennemis et des tourelles de tir. Ces dernières sont inaccessibles tant que vous ne disposerez pas du canon latéral correspondant et du tir en éventail. Evitez donc leurs projectiles dans un premier temps. Les vagues ennemies attaquent de manière assez uniforme dans un même tableau et ne sont pas trop difficiles à détruire au début. Méfiez-vous cependant des attaques arrière et transférez dès que vous l'aurez, le droïde vers l'arrière. De la même manière, il est possible de modifier la disposition des canons latéraux, plus ou moins proches du vaisseau. Un système de touches complémentaires apporte une grande richesse, mais complique sacrément la gestion du jeu.

A la fin de chaque tableau, vous serez confronté à un gigantesque vaisseau-mère. Le premier est un monstrueux poisson au blindage efficace. Il est splendide et occupe quasiment tout l'écran. Vous aurez besoin de toutes vos armes supplémentaires à un bon niveau d'efficacité pour en venir à bout. Et même avec une telle puissance de feu, il vous faudra encore un bon moment avant de le voir se désagréger par pièces qui traversent l'écran et doivent être évitées. Trois autres vaisseaux-mères vous attendent au fil des niveaux, dont une pieuvre particulièrement redoutable.

Si les graphismes des vaisseaux-mères sont vraiment réussis, les décors et les vagues ennemies sont un peu trop uniformes au sein d'un même niveau. L'animation est fluide et bénéficie d'un agréable scrolling différentiel, mais au prix d'une lenteur certaine. Côté sonore, un thème musical agréable accompagne les bruitages d'action. Toutefois, ce thème devient quasiment inaudible lors de tirs répétitifs, preuve que la routine d'interruption laisse à désirer. En dépit de ces défauts, *Darius* + n'en demeure pas moins un bon shoot-them-up, riche et difficile.

Jacques Harbonn



L'armement au complet.



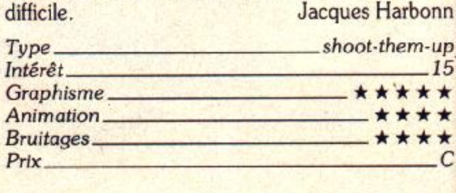
Un superbe vaisseau-poisson.



Les explosions sont bien rendues.



Récupérez le bonus, sans pour autant percuter les parois, tout en évitant les missiles. Ouf !



Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

WILD STREETS




VERSION CPC GENIALE !!

AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
C64/128
SPECTRUM



VERSION AMIGA







TITUS™
28 TER AVENUE DE VERSAILLES
93220 GAGNY
TEL. : (1) 43 32 10 92






Hard Drivin'

ATARI ST

Farci de difficultés, à la fois parcours de vitesse et circuit acrobatique, Hard Drivin' *assure des sensations fortes et des séances impressionnantes à celui qui ose prendre le volant. Mais attention aux collisions avec les autres véhicules !*

Tengen. Programmation : Juergen Friedrich.

La première version de ce programme fut conçue comme un simulateur de conduite dans des auto-écoles américaines. Atari Games eut vent de ce projet et, se rendant compte du potentiel ludique du programme, décida de l'adapter pour les salles d'arcade. La première version ne comprenait que le parcours de vitesse, mais cela n'étant pas assez spectaculaire, Atari Games décida d'y ajouter un parcours acrobatique. Le résultat est un jeu d'arcade d'un réalisme peu commun, qui remporta un gros succès cette année. Les performances de ce jeu d'arcade sont surprenantes ; on pouvait raisonnablement penser qu'une conversion fidèle serait presque impossible. Pourtant, Domark s'en sort avec les honneurs.

Après avoir choisi entre les vitesses automatiques ou manuelles, vous prenez la route. Vous roulez quelques instants avant d'arriver à une fourche. A gauche, c'est le parcours de vitesse ; à droite, le parcours acrobatique. Si le parcours de vitesse est des plus réalistes, en revanche le second est aussi surprenant que spectaculaire. Pour compliquer les choses, il y a de la circulation sur les deux parcours et vous devez prendre garde aux autres véhicules. Il faut atteindre les points de contrôle dans un temps donné (il y en a trois par parcours) pour avoir le droit de rester dans la course. Vous devez battre le Phantom Photon, un redoutable champion contrôlé par l'ordinateur. Une fois que vous l'aurez vaincu, votre performance sera sauvegardée et vous devrez tenter de battre votre propre record.

Cette conversion accomplit l'exploit de reproduire les parcours originaux avec une fidélité irréprochable. Le graphisme est excellent et l'animation en 3D surfaces pleines est un modèle du genre. Il n'y a pas de défilement de sprites, mais tout est calculé à chaque instant. Ainsi, il vous est possible de quitter la route sans que le jeu s'arrête pour autant. La seule différence notable avec le jeu d'arcade est que l'animation est moins rapide. *Hard Drivin'* n'est pas vraiment une simulation, bien que la conduite soit d'un réalisme à toute épreuve. C'est un programme très difficile, mais le jeu d'arcade ne l'est pas moins et il est conseillé de commencer avec l'option vitesses automatiques. On peut utiliser le joystick ou la souris, mais cette dernière est nettement plus confortable. Comme dans le jeu d'arcade, un ralenti, sous un angle différent, vous permet de revoir l'erreur qui vous a conduit à l'accident.

Au même titre que *Stunt Car*, *Hard Drivin'* ouvre une nouvelle ère dans les courses automobiles sur micro et le résultat est particulièrement impressionnant. Cela ne s'arrêtera pas là, car Domark envisage de publier par la suite des scenery disks comportant des parcours et des véhicules différents. Si vous n'avez pas peur de la difficulté et des sensations fortes, n'hésitez pas à devenir un hard driver. Un must. Alain Huyghues-Lacour



Début du circuit acrobatique.



Votre accident repasse au ralenti.



La ligne droite du parcours de vitesse.



L'embranchement entre les deux parcours.



Une superbe animation en 3D surfaces pleines !

Type	*arcade*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*


EAGLE'S
RIDER
La Légende du Futur
Nouveau !
TAPEZ
36.15
MICROÏDS
MICROIDS
EAGLE'S RIDER
GRABUGE 88
36.15
MICROÏDS
les news, les jeux,
les concours,
le téléchargement
7014 : Les Cyborgs ont étendu leur domination sur toute la galaxie. Seul, le capitaine Jordan échappé de leurs geôles peut encore sauver les Forces Humaines Unifiées du désastre.
Aux commandes de votre Eagle, vous affronterez les vaisseaux de guerre Cyborgs dans des combats sans merci, vous rencontrerez les créatures des galaxies les plus lointaines, elles vous aideront dans la quête qui vous mènera aux confins de l'univers, là d'où aucun être vivant n'est jamais revenu.
Avec Eagle's Rider, découvrez un univers d'aventures et d'action 3D, et gravez votre nom dans la Légende du Futur !
MICROÏDS
Service Informations
12 Place de l'Eglise
94400 Vitry-sur-Seine
Tél. : 16 (1) 46.81.80.00



Indianapolis 500

PC EGA/VGA

L'une des simulations de course automobile les plus réalistes et les plus rapides, Indianapolis 500 *comporte une partie technique et une partie tactique de course. Très captivante, elle vous fera oublier l'heure ! Actuellement sur* PC *et bientôt sur* Amiga.

Electronic Arts. Programmation : David Kaemmer et Richard Garcia ; graphisme : Wilfredo Agralia ; musique : Rob Hubbard.

Je ne lâche ce fabuleux logiciel que le temps d'écrire cet article et j'y retourne ! Il est, à mon avis, tout simplement génial ! Tout d'abord sachez qu'*Indianapolis 500* est une simulation de courses automobile. Elle fait référence au célèbre 500-miles Classic d'Indianapolis. Très sophistiquée, cette simulation tient compte de tous les éléments qui entrent en jeu dans la véritable épreuve. D'ailleurs, une lecture approfondie de la notice d'emploi est indispensable avant de prendre votre joystick (ou votre clavier) en main. Tout débutant doit impérativement choisir l'option *Practice* (entraînement) pour se familiariser avec la piste et surtout la voiture. La séquence commence dans le *pitstop* (le stand).



La séquence des réglages.

Moteur ! Le bolide fonce à la moindre pression sur la touche d'accélération. L'excellente animation rend superbement bien les effets de vitesse. Il est vrai que je suis sur un *Compaq 386* (EGA/VGA). Le moteur crache toute la puissance des quelques centaines de chevaux cachés sous son capot. Ah ! le premier virage arrive dans quelques dixièmes de secondes, il s'agit de ne pas le rater. Je tourne... aïe ! J'ai trop serré, mon pur-sang dérape (manque d'adhérence). Pas de panique, il suffit de relâcher la touche direction et les roues se recentrent automatiquement. Les roues ne crissent plus, la voiture obéit de nouveau... AAHHHHH ! Trop tard, je viens de percuter le barrage à la sortie du virage. La voiture fait plusieurs tête-à-queue avant de s'immobiliser. Voilà comment s'est terminée ma première tentative. Il n'y pas de panne mécanique, ni de collisions mortelles en mode *Practice*. Ce qui permet à l'apprenti-pilote de reprendre la course sans interruption. La maîtrise du programme s'acquiert au bout de plusieurs tentatives et mémoriser le parcours n'est pas un luxe.

On peut même améliorer la tenue de route de son engin. Vous désirez une meilleure adhérence de roues ? Prenez des pneus à caoutchouc mou mais attention, ils chauffent énormément d'où une usure rapide. De même, vous pouvez paramétrer la taille des gommes, leur pression, les rapports tour/mn roues à tour/mn moteur (en quatrième vitesse de préférence). Bref, vous pouvez fignoler votre bécane à votre goût.

L'option *Qualify* (essais qualificatifs) succède logiquement à l'entraînement. Ici, plus de rigolade, des avaries graves peuvent surgir en cas d'accident. Votre objectif : faire quatre tours en un temps record pour tenter de prendre la pole position. Le pilote doit faire preuve de maestria et pousser sa voiture au maximum sans réserves car il n'y pas de concurrents (donc pas de risque de collisions). Le programme pousse le réalisme jusqu'à rendre la voiture plus légère donc plus rapide au fur et à mesure qu'elle consomme son fuel. Ruse de coyote : pendant les qualifications, ne remplissez vos réservoirs qu'à moitié, vous serez comme une plume. Vous avez réussi, la course vous est ouverte ! Le



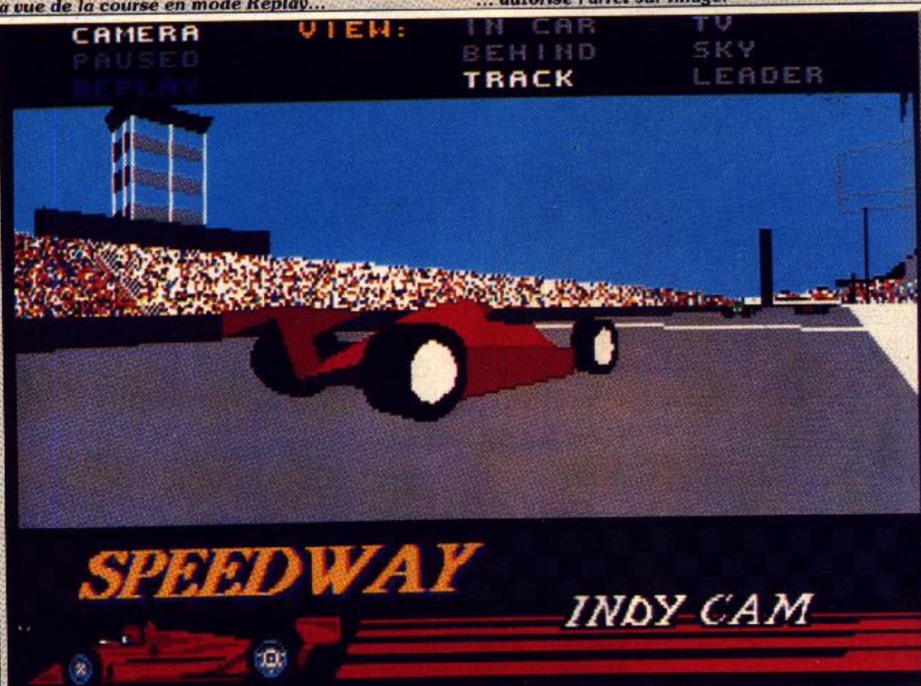
Etudiez votre course.



La vue de la course en mode Replay...



... autorise l'arrêt sur image.



Sur la ligne de départ : trouvez la place à la corde !

grand départ est donné. Ici, la simulation prend toute sa dimension. Vous devez ruser pour doubler vos adversaires ou ne pas se laisser distancer, veiller à ménager le moteur, le fuel, l'usure des pneus, ne pas faire trop d'arrêts au stand, surveiller dans vos rétros les traînards, toujours rester concentré pour négocier les virages... et bien d'autres petits soucis ! Finalement tout repose sur votre conduite et les réglages que vous avez effectués sur votre F1.
La complexité du jeu est telle qu'on pouvait craindre une baisse de l'intérêt sur le plan ludique. Il n'en est rien, la convivialité du jeu est un modèle du genre. Les touches de fonctions vous donnent accès à



Vos deux roues ont explosé...

toutes données dont vous avez besoin pour régler la voiture et mener votre course. Ces données sont affichées dans la partie supérieure de l'écran que vous pouvez consulter d'un coup d'œil. A l'instar de *Battlehawks 1942* et *Battle of Britain*, *Indianapolis 500* dispose d'un mode *Instant replay* avec possibilité de faire une avance et un retour rapide comme sur un magnétoscope. Ce mode permet de visionner de différents points de vue, les vingt dernières secondes de votre course (vue à partir du cockpit, de l'arrière, des caméras de TV, vue aérienne, etc.). La richesse de ce logiciel est si grande qu'il faudrait une bonne dizaine de pages pour en faire un tour



La moindre erreur est fatale !

complet. De toute manière, une chose est sûre, *Indianapolis 500* est une merveille dans sa catégorie, un Tilt d'or en puissance ! Doté de graphismes vectoriels en 3D surfaces pleines (à l'exception de votre bolide), *Indianapolis* nous donne vraiment l'impression d'être au cœur d'une course. Cela est essentiellement dû au réalisme parfait de la simulation. Un must !

Dany Boolauck

Type	*simulation*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★ *(EGA/VGA)*
Animation	★★★★★★ *(sur un 386)*
Bruitages	★★★★★
Prix	*nc*

Chase H.Q.

AMIGA

Turbo enclenché, vous slalomez à travers Los Angeles à la poursuite d'un criminel sans crainte de la tôle froissée.

Ocean

Taito a tapé dans le mille avec Chase H.Q., qui est l'un des plus grand succès d'arcade de l'année. Lassés d'investir des fortunes dans la machine d'arcade, bien des joueurs attendaient avec impatience la conversion sur micro d'Ocean. Il ne faut pas rêver, nos micros ne peuvent pas rivaliser avec les machines d'arcade quand il s'agit de programmes comme *Chase H.Q.* ou *Outrun*, qui bénéficie d'une animation extraordinaire. Et puis, un simple joystick ne saurait procurer des sensations équivalentes à celle d'un volant et de pédales. Mais ne soyons pas négatifs, car une fois de plus Ocean a réalisé une excellente conversion qui conserve l'excitation de cette folle course poursuite.
Vous tenez le rôle d'un flic américain et, en compagnie d'un équipier, vous devez donner la chasse à de dangereux criminels. Si vous étiez dans la police française, vous seriez sans doute au volant d'une Renault, mais heureusement la police de Los Angeles est plus riche et vous disposez d'une Porsche turbo. Un appel du quartier général vous donne le signalement d'un véhicule en fuite et la poursuite commence. Vous traversez la ville à toute allure en prenant des risques pour doubler les autres véhicules. Le central vous communique les changements de direction, indiqués par une flèche qui apparaît en haut de l'écran. Vous prenez l'embranchement de droite et vous vous retrouvez sur une route en travaux. Vous faites du slalom entre des rochers et des barrières, mais il faut prendre des risques car le temps joue contre vous. Vous rejoignez la route principale et mettez le pied au plancher, en gardant un œil sur la distance qui vous sépare de votre objectif. Une fois que la voiture du fugitif est en vue, vous actionnez le gyrophare et vous mettez le turbo. Bien sûr, le fugitif n'a pas l'intention de s'arrêter. Vous devez percuter son véhi-



Attention aux rochers et aux barrières !



Vous avez rattrapé les fuyards.



Le quartier général indique la direction prise par les criminels.

cule à de nombreuses reprises, avant de pouvoir procéder à l'arrestation. Mais attention, le fuyard tente de s'abriter derrière d'autres véhicules et vous perdrez des points si vous percutez par erreur l'automobile de simples quidams. Mais vous devez faire vite car vous disposez d'un temps limité pour accomplir votre mission et vous perdez une vie lorsque ce temps est écoulé.



Vous procédez à l'arrestation : c'est gagné !

Chase H.Q. est un programme très excitant qui renouvelle le genre. Cela nous change de toutes ces courses dans lesquelles il faut toujours éviter les autres véhicules. Pour une fois, on peut se laisser aller à ses instincts destructeurs et s'offrir une bonne partie d'autos tamponneuses. La réalisation est très soignée avec de bons graphismes et des effets sonores efficaces. L'impression de vitesse est bien rendue, les commandes répondent bien immédiatement et la jouabilité est excellente. Il n'y a que cinq niveaux, mais vous n'en viendrez pas à bout facilement, car plus vous progressez, plus la route est dangereuse et plus les fugitifs utilisent les autres véhicules comme boucliers. Une course-poursuite violente qu'il ne faut surtout pas manquer.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Intruder

ATARI ST

Intruder prouve, s'il en était besoin, qu'imagination et humour peuvent se marier efficacement à l'action pour procréer un shoot-them-up à faire rôtir les joysticks. Et c'est français !

Ubisoft. Programmation : Nicolas Choukroun ; graphisme : Michel Ancel.



Le monstre du premier niveau.



Des messages plein d'humour.

Les shoot-them-up made in France sont rares, car nos programmeurs ne semblent guère inspirés par ce genre. Il faut bien reconnaître qu'il est assez difficile d'affronter les Anglais sur leur terrain de prédilection. Pourtant, *Intruder* est un shoot-them-up original qui frôle la parodie et qui n'a rien à envier à bon nombre de ses concurrents britanniques.

Aux commandes d'un vaisseau spatial, vous devez traverser cinq secteurs en affrontant des escadrilles d'aliens. *A priori*, cela semble assez classique, mais ne vous fiez pas aux apparences, car vous aurez bien des surprises en cours de jeu. Si les premiers adversaires sont assez traditionnels, vous aurez affaire par la suite à des brosses à dents volantes, ou à des WC qui sautent à votre rencontre. Surprenant non ? *Intruder* vous réserve encore bien d'autres épisodes délirants. Par exemple, si vous touchez un certain objet, la scène se retrouvera plongée dans l'obscurité. Outre l'effet de surprise, il vous sera difficile de venir à bout de vos agresseurs qui en profiteront pour vous attaquer. La seule solution consiste à descendre, pour vous placer dans une zone un peu moins sombre qui vous permettra de distinguer vos ennemis en ombres chinoises.

Mais ne vous laissez pas abuser par les nombreux gags de ce programme car, en dépit de cet humour, *Intruder* n'en est pas moins d'un shoot-them-up digne de ce nom. En plus du tir normal, votre vaisseau dispose également d'un large tir arrière, qui est actionné lorsque vous gardez le bouton du joystick appuyé. D'autre part, vous pouvez vous procurer des armes supplémentaires très efficaces en récupérant des containers. Vous devez aussi faire fréquemment appel à tous vos talents de pilote pour vous glisser dans d'étroits passages entre des structures qui vous barrent le chemin.

La réalisation est soignée et on appréciera tout particulièrement l'animation. En effet, le paysage défile en un scrolling horizontal fluide, mais il se déplace également vers le haut ou le bas en fonction des mouvements de votre vaisseau. Encore mieux, vous avez la possibilité d'arrêter le défilement en déplaçant votre vaisseau vers l'arrière. Il est indispensable de maîtriser parfaitement cette possibilité, car cela vous permettra bien souvent de vous tirer d'un mauvais pas. Des bonus apparaissent chaque fois que vous détruisez des aliens et certains d'entre eux vous permettent de multiplier, jusqu'à cinq fois, les points ainsi obtenus. Ce système original pimente le jeu, car les points ne s'ajoutent automatiquement à votre score. Vous devez les déposer dans une boîte qui apparaît de temps à autre et il faut attendre le meilleur moment pour le faire. Cela est d'autant plus motivant qu'il est impossible de sauvegarder les scores sur la disquette. Un shoot-them-up pas comme les autres, qui démontre qu'imagination, humour et action peuvent faire bon ménage.



Corvée de toilettes...



Un jeu débordant d'action.



Déposez vos points dans la boule à bonus.

Alain Huyghues-Lacour

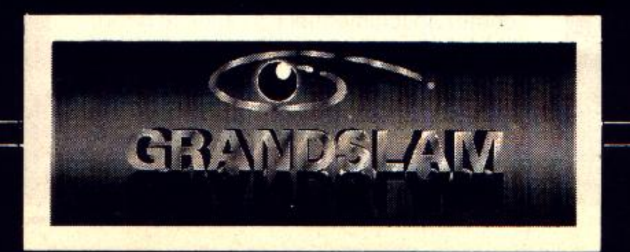
Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★

SPACE HARRIER II™

BIENTOT DISPONIBLE SUR TOUS FORMATS

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente







Disquettes, cassettes, cartouches, une sélection des softs qui roulent.

Tom & Jerry II

Amiga, disquette Magic Bytes

Vous devez aider Jerry à manger les morceaux de fromage qui sont disséminés dans la maison. Mais bien sûr, Tom veille et il n'est pas facile de lui échapper.
Hélas, ce nouveau programme n'apporte pas grand-chose de neuf par rapport au précédent. Le graphisme est réussi, mais on cherchera en vain le moindre intérêt de jeu. L'action est trop difficile, en raison du manque de souplesse des commandes, ce qui devient vite frustrant. Tom et Jerry méritaient un meilleur traitement.



Alain Huyghues-Lacour

Type	*action*
Intérêt	*8*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*

Robo Warrior

Nintendo, cartouche Jaleco

Vous tenez le rôle d'un guerrier robot chargé de combattre les aliens qui ont envahi la planète Altile. Vous vous frayez un chemin à travers les différents labyrinthes en faisant sauter des rochers à l'aide de bombes. Vous abattez les extra-terrestres qui rôdent autour de vous, sans oublier de récupérer les superpouvoirs indispensables pour accomplir votre mission.
Robo Warrior est un jeu d'action original dans lequel la stratégie joue un rôle assez important. Après des débuts difficiles, on se laisse rapidement prendre au jeu. Les différents niveaux sont suffisamment variés pour maintenir l'intérêt de jeu, d'autant plus qu'il existe de nombreux passages secrets à découvrir. Alain Huyghues-Lacour



Type	*action*
Intérêt	*13*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*D*

Oxxonian

Amiga, disquette Time Warp

Ce soft trouve son intérêt dans la dualité action/stratégie qu'il met en place. D'un coté, vous affrontez dans un paysage à la *Gauntlet* des hordes d'aliens qui s'écroulent sous votre tir laser. De l'autre, vous devez déplacer des caisses afin de les ranger deux par deux. Côté shoot-them-up, le contexte sonore et graphique d'*Oxxonian* est excellent. Animation très vive, paysages variés et bruitages qui décoiffent, y'a d'l'action ! La stratégie est quant à elle très intéressante. Le joueur peut tirer ou pousser les caisses (vous devez faire preuve de beaucoup de logique pour ne pas être bloqué...), il doit aussi regrouper uniquement les caisses semblables (complexe, il faut le coup d'œil !) et peut enfin, entre chaque niveau, acheter un petit « plus » d'énergie, des bonus de déplacement, des vies, etc. *Oxxonian* est complet, original, bien réalisé techniquement, il ne lui manque rien pour séduire aussi bien l'amateur d'action que le fana de stratégie. Je vous conseille vivement ce soft, un « presque hit » qu'il faut acheter absolument si l'on aime le genre.



Olivier Hautefeuille

Type	*action/réflexion*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	*B*

★ Batman the Movie

C 64, disquette Ocean

Ce programme reprend quatre grandes scènes du film, ainsi qu'un petit jeu de réflexion inspiré du Mastermind. Une fois de plus, Ocean démontre qu'il est possible de réaliser de grands jeux à partir d'un film à succès. La réalisation est excellente, avec de superbes graphismes et une animation de qualité. Contrairement à la version *Amiga*, les deux scènes avec la batmobile ne sont pas représentées en 3D, mais l'action est vue de dessus. C'est une vision moins spectaculaire, mais le jeu n'en est pas moins passionnant et on ne se lassera pas de sitôt de poursuivre le joker. Un must pour les fans d'action et de Batman, bien sûr.



Alain Huyghues-Lacour

Type	*action*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*B*

Version CPC

Cette version est également très réussie. Le graphisme est légèrement moins fin que celui de la version *C 64*, mais c'est quand même du très beau travail. Un grand jeu d'action. A.-H.L.

Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*



Le signe ★ indique que ce logiciel a été testé sur une autre version dans la rubrique *Hit* d'un précédent numéro.

Blue Angel

Amiga, disquette Magic Bytes

Blue Angel est un jeu de réflexion dans lequel vous affrontez l'ordinateur, ou un autre joueur. A tour de rôle, vous choisissez une case dans la colonne occupée par votre adversaire. Ces cases correspondent à des points, négatifs ou positifs, et celui qui réalise le meilleur score l'emporte.
Le concept est original, sans être compliqué. Cela paraît très simple, mais il faut se donner la peine de calculer plusieurs coups à l'avance pour avoir une chance de l'emporter. Il faut amener l'adversaire à jouer sur les cases négatives et cela nécessite souvent des sacrifices. Un jeu de réflexion très agréable. Alain Huyghues-Lacour

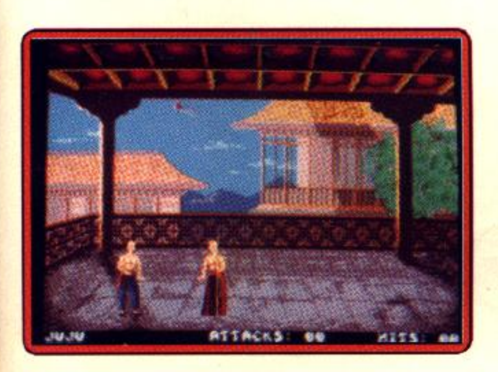


Type	***réflexion***
Intérêt	***14***
Graphisme	★★★★
Animation	–
Bruitages	★★★★★
Prix	***C***

Chambers of Shaolin

Atari ST, disquette Grandslam

Six épreuves vous permettront d'acquérir une très bonne technique de combat et vos performances ultérieures dépendront des résultats obtenus. Ensuite, vous livrez une série de combats contre des adversaires de plus en plus redoutables.
Chambers of Shaolin offre un mélange entre multiépreuve et jeu de combat. Les différentes rencontres sont variées et elles constituent un excellent entraînement pour les combats. La réalisation est honnête et on appréciera la possibilité de sauvegarder les capacités de plusieurs combattants. De plus, il est possible d'affronter un autre joueur. Les amateurs du genre seront séduits par cette approche originale.
Alain Huyghues-Lacour



Type	***jeu de combat***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	***C***

Version Amiga



Cette version est très proche de la précédente, avec une honnête réalisation qui n'est pas spécialement spectaculaire. Un jeu de combat pas comme les autres.
A.-H.L.

Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	***C***

Galaxy Force II

Atari ST, disquette Activision



Aux commandes d'un vaisseau spatial, vous affrontez des escadrilles ennemies. Ensuite, vous pénétrez dans leurs bases en prenant garde à ne pas vous écraser sur les parois, lors des virages en épingle à cheveux.
Ce jeu d'arcade de Sega est la suite d'*Afterburner*, mais comme ce dernier, c'est un programme trop complexe techniquement pour bien supporter le passage sur micro. Cette fois, Activision s'en est mieux tiré que pour l'horrible *Afterburner*, mais ce n'est pas vraiment une référence. L'animation en 3D n'est pas totalement convaincante et l'action guère prenante.
Alain Huyghues-Lacour

Type	***arcade***
Intérêt	***10***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★
Prix	***C***

Toobin

Amiga, disquette Tengen

Dans cette conversion d'un jeu d'arcade



d'Atari Games, vous descendez une rivière sur une bouée. Bien sûr, de nombreux dangers vous guettent : des chasseurs, des pêcheurs, des crocodiles, des troncs.
Toobin est un jeu d'arcade pas comme les autres, dans la lignée de *Paper Boy* (qui est également un jeu d'Atari Games). L'idée est originale et on s'amuse, surtout si on joue à deux. En revanche, le graphisme aurait mérité d'être plus soigné, d'autant plus que ce type de jeu ne pose aucun problème.A.H.-L.

Type	***action***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	***C***

Version ST

Cette version est inférieure à la précédente au niveau des couleurs et surtout la fenêtre graphique est plus petite. Mais ce n'en est pas moins un jeu agréable. A.H.-L.

Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	***C***



Axel Magic Hammer

Amiga, disquette Gremlin

Encore un jeu de plates-formes qui s'inspire très largement de *Super Mario Bros*. Vous devez traverser huit niveaux peuplés de créatures diverses et variées, en recherchant des bonus cachés et des salles secrètes. De bons jeux de plates-formes arrivent enfin sur 16 bits et ce n'est pas moi qui m'en plaindrai. Celui-ci est très agréable et, à défaut de disposer du véritable *Mario Bros*, ce programme devrait combler les amateurs du genre. A l'exception de la souplesse des commandes, on retrouve tous les ingrédients qui ont fait le succès de son modèle. Alain Huyghues-Lacour



Type	plates-formes
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Lancaster it's Real

Atari ST, disquette Actual Screenshots

Ce programme vous permet de vous mettre dans la peau d'un membre d'équipage du plus fameux des bombardiers alliés lors de la Seconde Guerre mondiale : le Lancaster. Pour être plus précis, vous occupez la fonction d'artilleur dans la tourelle arrière de l'avion (leur espérance de vie n'excédait guère plus de six semaines). Votre tâche consiste donc à détruire les avions ennemis quelles que soient les conditions extérieures (D.C.A., vol de nuit, barrage de ballons). Le logiciel utilise le graphisme en 3D surfaces pleines qui s'avère particulièrement réaliste. Malheureusement, les animations manquent de fluidité, ce qui nuit beaucoup à la jouabilité. C'est dommage car la mise en scène générale du soft est très réussie (jolies séquences de décollage et d'atterrissage). Eric Caberia

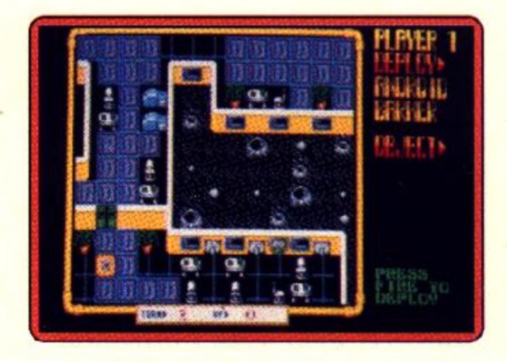


Type	action
Intérêt	11
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Laser Squad

Atari ST, disquette Blade

Nous avions déjà parlé de ce programme sur *CPC*, le voici maintenant adapté sur *ST*. Ce logiciel, malgré ses allures un peu frustres peut être considéré comme une heureuse tentative d'enrichir les thèmes du jeu sur micro. Le soft combine en effet les caractéristiques des classiques jeux de société et les capacités d'interactions en temps réel des jeux sur micros. Vous dirigez un groupe d'aventuriers dont vous avez soigneusement choisi les caractéristiques en terme d'armement. Plusieurs missions vous sont proposées, où vous pouvez tenir, au choix, le rôle du chasseur ou du chassé. Vous pouvez jouer contre un ami ou contre l'ordinateur (qui s'avère redoutable). La version *ST* dispose de grahismes et de bruitages améliorés par rapport à celles du *CPC* (*Tilt* n°73). Eric Caberia



Type	stratégie
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★
Bruitages	★★★
Prix	C

Commando

Atari ST, disquette Capcom

Armé de votre mitraillette et de six grenades, vous vous enfoncez toujours plus loin dans les lignes ennemies pour tenter d'atteindre la forteresse, tout en évitant les attaques adverses qui pleuvent de partout. Ramassez au passage les munitions.
Commando avait connu son heure de gloire sur 8 bits (Tilt d'or 86 des lecteurs). Malheureusement, cette adaptation sur *ST* est plus un simple transcodage qu'une réelle adaptation profitant des capacités supérieures de la machine.
Certes le jeu, bien soutenu par l'environnement sonore, est maniable (bien que le scrolling latéral soit lent). Mais il nécessite une attention de tous les instants et bénéficie d'une progression de difficulté bien menée. En revanche, les graphismes sont indignes du *ST* et les balles traversant l'écran à une allure d'escargot bien peu plausible. Un programme à réserver donc aux inconditionnels du tir tous azimuts (notice en français). Jacques Harbonn



Type	shoot-them-up
Intérêt	10
Graphisme	★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Onslaught

Amiga, disquette Hewson

Ce jeu de stratégie/action présente un univers constitué de très nombreux royaumes dont vous devez vous rendre maître. Le guerrier que vous contrôlez est aussi puissant qu'une armée et il livre de furieuses batailles et des duels contre les seigneurs ennemis.
C'est un programme ambitieux, qui présente un concept très original, à mi-chemin entre wargame et action pure. La réalisation est excellente, mais je ne suis pas du tout convaincu par l'intérêt de jeu. Les amateurs de stratégie seront déçus par la résolution des combats, qui se résument à un shoot-them-up assez primaire. Et les autres risquent d'être rebutés par la complexité de ce programme, ainsi que par l'action, par-



ticulièrement répétitive. Si vous êtes tenté par la combinaison action/stratégie, je vous conseille de l'essayer avant de l'acheter. C'est un soft tellement particulier, que certains le trouveront nul et d'autres crieront au génie. Alain Huyghues-Lacour

Type	***stratégie/action***
Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	***C***

Version Atari ST

Cette version présente une réalisation légè-



rement inférieure à celle de l'*Amiga,* notamment en ce qui concerne la mise en couleurs. Un programme de qualité, mais assez déconcertant. A. H.-L.

Intérêt	***13***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	***C***

Pictionary

Amiga, disquette Domark

L'adaptation micro de ce célèbre jeu est convaincante, pour peu bien sûr que l'on apprécie les jeux de société sur ordinateur... Il s'agit ici d'identifier au plus vite un mot explicité par un dessin.
Lorsque l'on joue contre l'ordinateur, le programme perd vite de son charme. Les dessins sont en effet trop précis. En revanche, quand il s'agit de donner corps à ses propres idées sur le mini-utilitaire de DAO du soft, l'aventure est bien plus amusante. Le joueur utilise les boîtes, cercles, remplissages classiques. Il peut même sauvegarder et donc réutiliser ses dessins pour une prochaine partie. Maniable, graphiquement réussi, *Pictionary* accepte jusqu'à quatre équipes pour les tournois.
Si je préfère, pour ma part, jouer au jeu sur carton, il est vrai que le dessin et son interprétation sont encore plus risibles sur micro que sur papier. Olivier Hautefeuille



Type	***jeu de société***
Intérêt	***12***
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitages	★★
Prix	***B***

Version PC

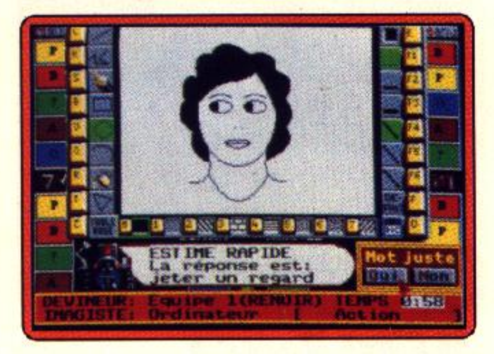


Il est bien difficile de trouver une différence notable entre les versions *Amiga* et *PC* de ce programme. Pictionary n'utilise quasiment pas d'animation et les bruitages sont aussi simples sur les deux machines. O.H.

Intérêt	***12***
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitages	★★
Prix	***B***

Version Atari ST

La version *Atari ST* du dernier jeu de société



à la mode est bien réalisée. Les graphismes ont été conçus avec soin. Les séquences de dessins en temps réel sont agréables, on se laisse rapidement prendre au jeu. Les bruitages, certes, ne sont pas exceptionnels mais on n'en attend pas plus d'un jeu de ce type. Une bonne adaptation. Eric Caberia

Intérêt	***14***
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	***D***

★ Stunt Car

Amiga, disquette Micro Style

Vous participez à des courses de dragsters qui se déroulent sur une piste suspendue au-dessus du sol. Les différents parcours sont particulièrement acrobatiques et vous devez terminer la saison en première place pour passer à la suivante.
Stunt Car est la course de voiture la plus impressionnante à ce jour. L'animation en 3D surfaces pleines est un modèle du genre, à tel point qu'on se penche dans les virages et que l'on rentre la tête lorsque le



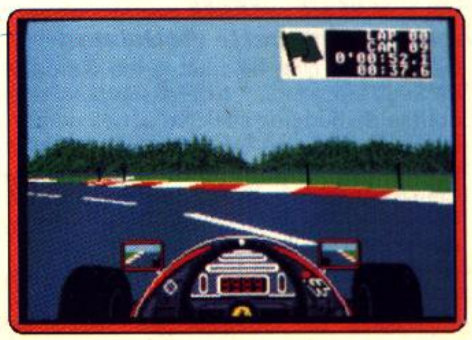
dragster quitte la piste. Cette course délirante au traitement hyper-réaliste. Aucun amateur d'émotions fortes ne voudrait rater l'un des jeux les plus excitants de l'année. Alain Huyghues-Lacour

Type	***action***
Intérêt	***19***
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	***C***

Ferrari Formula One

Atari ST, disquette Electronic Arts

L'ambition avouée de *Ferrari Formula One* est d'être la simulation la plus réaliste de course de F1. Rien n'est en effet laissé au hasard. On passe ainsi de l'atmosphère laborieuse des stands de réparation à celle non moins trépidante de la course. Le problème c'est que le joueur doit faire de gros efforts d'imagination pour être convaincu du réalisme de ce logiciel. Le graphisme du programme est en effet médiocre (couleur mal choisies), et les animations dans cer- ▸



tains cas sont ridicules (en pleine course, la F1 qui vous précède se met à tressauter sans raison). L'impression de vitesse est d'autre part très mal rendue. Les bruitages ne sont pas davantage à la hauteur. La version *ST* de ce logiciel nous apporte donc une cruelle déception. Eric Caberia

Type	**simulation**
Intérêt	**8**
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	**C**

Twinworld

Atari ST, disquette Ubi

Ce jeu de plates-formes s'inscrit dans la lignée de *Super Mario Bros*. Vous évoluez entre deux mondes peuplés de toutes sortes de créatures, en ramassant des bonus, des équipements et des clés.

Décidément, les frères Mario inspirent de nombreux jeux ces temps-ci. *Twinworld* présente des niveaux assez variés et les bonus sont très nombreux. Le jeu paraît simple au premier abord, mais certains passages dif-



ficiles exigent une grande précision. Cette version n'est pas aussi réussie que celle de l'*Amiga*, principalement en raison des sauts d'écran au lieu d'un scrolling. Cela est assez désagréable sur le plan visuel, mais l'intérêt de jeu reste le même.

Alain Huyghues-Lacour

Type	**plates-formes**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**C**

Power Drift

Amiga, disquette Activision

Cette conversion du célèbre jeu d'arcade de Sega vous propose de participer à une course de buggies sur cinq séries de parcours. Vous devez terminer dans les trois premiers pour passer au parcours suivant. Cela n'est pas facile car il faut négocier les virages, ainsi que des passages particulièrement acrobatiques.

Le programme original est tellement impressionnant techniquement, qu'il semblait impossible de l'adapter sur micro de



manière satisfaisante. C'est le programmeur du fantastique *Super Hang On* qui s'est chargé de cette conversion délicate. Il ne s'en est pas mal tiré, dans la mesure où les parcours sont identiques à ceux du jeu d'arcade. La jouabilité est honnête, surtout à la souris. Mais l'action est souvent confuse et gênée par de nombreux défauts, comme des voitures qui semblent rouler en plein ciel. Alain Huyghues-Lacour

Type	**arcade**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**C**

Version Atari ST

Cette version souffre des mêmes défauts que la précédente, mais l'animation est légèrement inférieure. Il serait préférable de réaliser des programmes originaux comme *Stunt Car* A.H.-L.

Intérêt	**13**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**C**



First Person Pinball

Atari ST, disquette Tynesoft

Ce flipper est à la fois original et décevant. A côté d'un tableau de jeu classique, une fenêtre 3D vous permet, pour l'originalité, de suivre l'évolution de votre boule au milieu des obstacles. *First Person Pinball* est un programme surprenant, bien réalisé, mais sans le moindre intérêt de jeu : imaginez une course de voiture avec, en mode plein écran, la roue avant gauche qui tourne en 3D ! Sur le tableau classique, le flipper représenté est assez simple. Mais la lenteur ou plutôt la mollesse des mouvements et des rebonds de la balle gâchent définitivement la partie. Lorsque l'on frappe cette dernière d'une « fourchette » hardie, on a l'impression de lancer un paquet de coton hydrophile avec une guimauve. Est-ce une façon de traiter les rockers du flipper ? A n'utiliser que pour le traitement des tétanies aiguës.

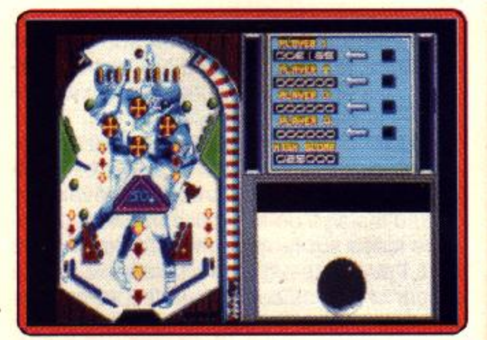
Olivier Hautefeuille

Type	**flipper**
Intérêt	**3**
Graphisme	★★★★
Animation	★★
Bruitages	★★★
Prix	**B**

Version PC

Le même, avec le son en moins. La guimauve est encore au goût du jour sur *PC*. Sortez de vos tiroirs le bon vieux *Macadam Bumper*... Ça, c'est du sport ! O.H.

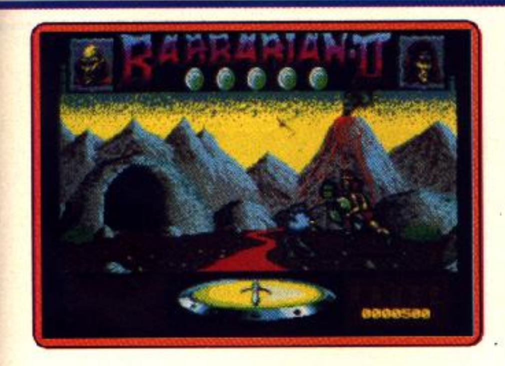
Intérêt	**3**
Graphisme	★★★★
Animation	★★
Bruitages	★★
Prix	**B**



Barbarian II

PC, disquette Palace software

Le programme vedette de Palace software fait son arrivée sur *PC*. Dans un décor de style BD américaine, vous devez affronter des hordes de monstres plus effrayants les uns que les autres dans de saignants combats à l'épée, ceci avant d'en découdre dans un ultime duel avec l'ignoble Drax. Les graphismes du jeu sont moyens. En effet bien que riches en couleurs, ils manquent un peu de finesse par rapport aux versions *ST* et *Amiga*. Cette faiblesse est



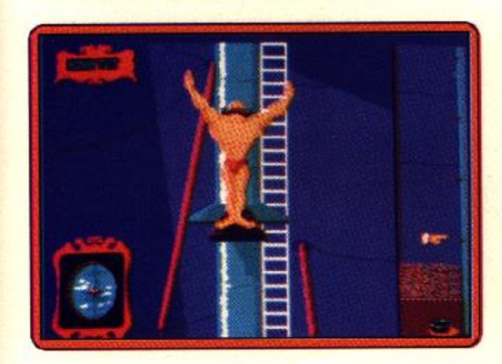
cependant entièrement rattrapée par la qualité et la variété des animations. Les bruitages sont à la mode *PC*. Un logiciel entraînant. Eric Caberia

Type	action
Intérêt	14
Graphisme	★★★★ (EGA)
Animation	★★★★★
Bruitages	★★
Prix	C

Fiendish Freddy's

Atari ST, disquette Mindscape

Ce jeu est sans doute l'un des programmes les plus hilarants de l'histoire de la micro. Le scénario se situe dans un cirque que vous devez sauver des créanciers, en particulier d'un petit clown teigneux (qui est devenu businessman), du nom de Freddy. Sa seule idée est de faire de la spéculation immobilière sur le terrain qu'occupe votre chapiteau. Vous devez donc parvenir à faire des numéros de grande qualité pour remplir les caisses afin d'être solvable. Vous êtes noté par un jury de clowns farfelus. La difficulté tient au fait que Freddy rôde



constamment en quête d'un mauvais coup pour faire capoter le spectacle. Le soft est donc constitué d'une suite de gags plus désopilants les uns que les autres. Les graphismes sont superbes et les animations un modèle de fluidité. Les bruitages sont eux aussi excellents. Eclats de rires garantis. Eric Caberia

Type	action
Intérêt	18
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C



Version PC

La version *PC* n'a rien à envier à celles des *Amiga* et *ST*, tant les graphismes tirent bien parti du mode EGA du *PC*. L' humour du logiciel est toujours aussi décapant et la bonne humeur toujours garantie. Seul regret, la relative faiblesse de l'environnement sonore de ce programme. E. C.

Intérêt	18
Graphisme	★★★★★ (mode EGA, VGA)
Animation	★★★★★ (80386)
Bruitages	★★★
Prix	C

Mindbender

Amiga, disquette Gremlin

Dans ce jeu de réflexion, vous devez déplacer un rayon magique de manière à détruire des chaudrons qui renferment de l'énergie. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à diriger ce rayon vers la sortie, afin de passer au niveau suivant. Pour compliquer les choses, de nombreux objets, dotés de caractéristiques différentes, sont disséminées dans chaque tableau. *Mindbender* est une excellente variante de *Deflektor*. Chacun des cin-



quante tableaux du soft est un véritable casse-tête et les divers éléments utilisés sont suffisamment variés pour soutenir l'intérêt de jeu. Chaque tableau terminé est sauvegardé automatiquement, ce qui vous évite de reprendre la partie depuis le début. De plus, il est possible d'éditer ses propres tableaux. Alain Huyghues-Lacour

Type	réflexion
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Ordyne

Console NEC, carte Namco

Ordyne est shoot-them-up à scrolling horizontal de Namco. Vous devez récupérer de l'argent, en détruisant des vagues d'aliens, afin d'acheter de nouveaux équipements dans les boutiques.

Il n'y a rien de bien original dans ce programme, mais on est tout de suite conquis par la souplesse des commandes permettant une jouabilité parfaite. Le scrolling multidirectionnel est un modèle du genre et les

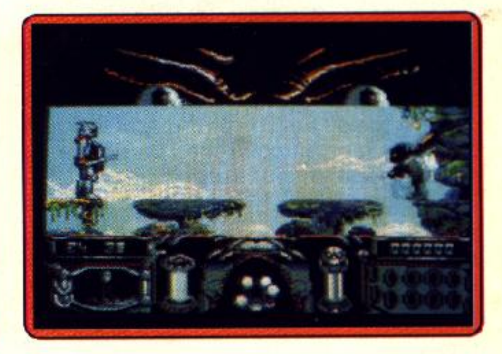


graphismes, qui sont très japonais, ne manquent pas de charme. Un jeu très prenant, surtout à deux. Alain Huyghues-Lacour

Type	shoot-them-up
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	E

Knight Force

Amstrad CPC, disquette Titus



La version *CPC* de *Knight Force* (Cf. *Tilt* 73, version *ST* et *PC*) montre bien que Titus est passé maître dans l'art d'exploiter au mieux les capacités du 8 bits. Si ce logiciel n'atteint pas le rang des hits, voici sur *Amstrad* une partie très vive, graphiquement précise et jolie et surtout très difficile à vaincre. Pour collecter des amulettes magiques et délivrer finalement la délicieuse princesse enchaînée, vous affrontez des adversaires venus de différentes époques.

L'animation de votre guerrier est convaincante. Votre sprite est assez grand et ses gestes ont de l'ampleur. Le terrain de jeu ▸

est peut-être un peu réduit, de même que l'on souffre un peu d'utiliser toujours les mêmes armes. En revanche, le joueur appréciera l'originalité et la variété des décors et surtout les passages, grottes, etc., qui relient entre eux les différents sites de combat. Un bon beat-them-up sur *CPC*, pas trop original mais ludique si l'on aime le genre. Olivier Hautefeuille

Type ____ **combat vue latérale**
Intérêt ____ **13**
Graphisme ____ ★★★★
Animation ____ ★★★
Bruitages ____ ★★★
Prix ____ **B**

North and South

Atari ST, disquette Infogrames

Après le hit de la version *Amiga* (*Tilt* n° 73), l'adaptation *ST* de *North and South*, à l'examen, n'apporte rien de nouveau. Les deux jeux sont en tout point identiques. Même les bruitages conservent sur *ST* tout leur humour et leur réalisme. Ce wargame, plus porté sur l'action que sur la stratégie, a le mérite de coller au mieux à l'ambiance de la BD dont il est issu. En revanche, le jeu est parfois lassant, surtout contre l'ordinateur. Dernier reproche, les phases arcade de l'attaque du train ou du fort sont toujours bien trop rapides pour que l'on profite du soin apporté à leur réalisation visuelle. Dommage. Olivier Hautefeuille



Type ____ **wargame et action**
Intérêt ____ **15**
Graphisme ____ ★★★★★
Animation ____ ★★★★
Bruitages ____ ★★★★★★
Prix ____ **C**

The Cycles

PC tous écrans, disquette Accolade

The Cycles est à *RVF Honda* ce que *Grand Prix Circuit* est à *porsche Turbo Cup* ! Je m'explique.. *RVF Honda* vous proposait une course de moto très réaliste et vue de l'arrière. Accolade renouvelle l'exploit côté réalisme et y ajoute un « plus », la vison de la piste vue de la moto. Le pilote observe au premier plan ses compteurs et son guidon. Quand il penche la moto, ce n'est pas la moto qui se penche devant lui mais l'ensemble du décor qui balance sur le côté ! Cette mise en place est bien plus réaliste que celle de *RVF Honda*. Autre atout, le relief du terrain est très bien rendu. La moto monte et descend sur les bosses et plus encore, elle fait des roues arrières qui vous font voir le ciel... Génial ! Ajoutez à tout cela un démarrage à la Accolade, le choix de la moto d'après ses capacités mécaniques, le choix du circuit, de la difficulté de jeu, entraînement, course ou championnat, tous les atouts de *Grand Prix Circuit* sont là. A partir du troisième niveau de jeu, le pilote passe lui-même les vitesses. Sur le joystick *PC*, il y a un bouton pour monter en rapport, un pour perdre descendre, ce qui permet de ne pas perdre d'accélération... *The Cycles* est actuellement LA course de moto de la micro. Elle détrône sans problème *RVF Honda*, nominé au Tilt d'or 89. A voir de toute urgence, on attend les versions *ST* et *Amiga* avec la plus grande impatience !
Olivier Hautefeuille



Type ____ **course de motos**
Intérêt ____ **17**
Graphisme ____ ★★★★
____ **(★★★★★ VGA)**
Animation ____ ★★★★★
Bruitages ____ ★★
Prix ____ **C**

Sim City

Amiga, disquette Maxis/ Infogrames

Nominé dans la catégorie « stratégie » et élu Tilt d'Or 89 pour son originalité, *Sim City* nous arrive sur *Amiga* après sa version *Macintosh* testée dans le n° 71 page 72. Rien à faire, voici un hit de tout premier ordre ! Vous allez construire une ville et gérer tous les aspects politiques, économiques et sociaux pour faire fructifer la cité. Graphiquement, la partie est superbe. Sur la carte, la représentation des cités est très réaliste. Peu à peu, l'écran s'anime, un avion s'envole, les voitures peuplent vos routes, un feu se déclare à la centrale nucléaire... du temps réel qui fait craquer. A cette richesse stratégique et scénique, *Sim City* allie un maniement d'une grande souplesse. Inutile de lire la notice pendant des heures, la souris et les icônes suffisent à bien vite maîtriser la construction. En revanche, il ne faut pas croire que le jeu soit facile à vaincre. Etant donné ses nombreux scénarios et le nombre astronomique de catastrophes qui peuvent survenir durant votre vie de maire, la longévité ludique de ce programme est garantie. L'une des valeurs sûres de cette fin d'année, *Sim City* m'a fait craquer... Olivier Hautefeuille



Type ____ **stratégie et simulation**
Intérêt ____ **18**
Graphisme ____ ★★★★★
Animation ____ ★★★
Bruitages ____ **absents sur la version testée**
Prix ____ **B**

Bar Games

PC CGA, EGA, disquette Accolade

Ce logiciel regroupe divers jeux de café d'une grande variété de genre et de qualité. Le jeu de dés, présenté par un graphisme précis mais peu varié, est sans grand intérêt. Seul compte la chance... Plus loin, deux petits jeux d'arcade tentent de se justifier par leur « originalité scénique », distribution de bières sur un comptoir et arrosage de jeunes pin-up... Bof ! Il reste enfin une partie de hockey sur table (style *Shufflepuck Cafe*), la seule phase ludique de cette série, pour finir par une partie de drague aussi vaseuse que décevante. Les graphismes sympas et le mode tournoi ne suffiront pas à faire passer la pauvreté de *Bar Games*. Olivier Hautefeuille



Type ____ **multiépreuve**
Intérêt ____ **5**
Graphisme ____ ★★★★
Animation ____ ★★
Bruitages ____ ★
Prix ____ **C**

Kayden Garth

Atari ST, disquette EAS

Après une mutinerie au centre pénitentiaire de la planète Kayden Garth, les autorités décident d'envoyer quatre justiciers, afin de rétablir l'ordre. Vous êtes le commandant de cette troupe, aussi vous devez tenir compte des nombreux pièges que vous tendent les différentes races de mutins. L'utilisation adéquate des capacités particulières de chacun des justiciers est l'unique moyen de ramener la paix.
Les graphismes de ce logiciel sont de qua-



lité inégale. On peut regretter que certains sprites soient trop petits. Les animations sont sommaires, de plus elles ne sont présentes que lors des déplacements de vos justiciers. Le logiciel souffre de surcroît d'un manque d'ergonomie de son interface utilisateur : on se perd dans un dédale de touches sans significations évidentes.

Eric Caberia

Type	***stratégie/action***
Intérêt	***9***
Graphisme	★★★★
Animation	★★
Bruitages	★★★
Prix	***C***

Chicago 90

Atari ST, disquette Microïds

Alors que la version *CPC* de *Chicago 90* était une réussite technique évidente (voir Hit, *Tilt* n° 68 page 45), cette version *ST* m'a laissé sur ma faim. Vous contrôlez soit la voiture d'un gangster, soit les six véhicules de la police chargés d'arrêter ce dernier. Riche en stratégie lorsque l'on agit tour à tour sur les unités de police, le jeu



est finalement peu ludique. Pour : le multi-fenêtrage qui permet de suivre la carte, la vue semi-3D ou la vue frontale (une option que ne possédait pas la version *CPC*). Contre : les voitures roulent trop lentement, les graphismes sont à peine plus léchés que ceux de la version *Amstrad* et enfin, les dérapages, sauts ou *crashes* bien peu réalistes et pas assez pénalisés. Enfin le terrain de jeu est trop réduit.
Si ce n'est la modulation du niveau de difficulté et les variantes graphiques des maisons que l'on dépasse, ce soft a une durée de vie bien trop courte à mon goût. Original, oui, ludique, pas à long terme !

Olivier Hautefeuille

Type	***action et stratégie***
Intérêt	***8***
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	***B***

Version Amiga

Les atouts et défauts énoncés plus haut sont également présents sur cette machine. Pas de différences, donc, entre *ST* et *Amiga*. Dommage... O.H.



Type	***action et stratégie***
Intérêt	***8***
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitages	★★★
Prix	***B***

Bad Company

Atari ST, disquette Logotron

Bad Company est un shoo-them-up dont l'action est représentée en 3D, à la manière de *Space Harrier*. Vous avancez sur une



route en affrontant de nombreux adversaires, tandis que des créatures volantes laissent tomber des mines sur votre passage. Après tous les programmes de qualité que nous a offert Logotron, c'est une mauvaise surprise de découvrir un jeu d'une telle médiocrité. *Bad* est vraiment le mot qui s'applique à ce désastre. Le graphisme est grossier, les couleurs sont affreuses et on cherchera en vain le moindre intérêt de jeu. Décidément, on est bien loin du superbe *Star Ray*. Une bavure qu'il convient d'oublier au plus vite.

Alain Huyghues-Lacour

Type	***shoot-them-up***
Intérêt	***5***
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	***C***

Red Storm Rising

Atari ST, disquette Microprose

Les amateurs de simulateur de combat sous-marin apprécieront ce logiciel, malgré la relative pauvreté graphique qu'il affiche



par rapport aux produits concurrents *(Silent Service)*. L'essentiel des événements survenant lors du déroulement du jeu sont visualisés sous forme de symboles. Cette apparente pauvreté graphique ne nuit pas au programme grâce à un grand nombre de situations et à un souci du détail qui fait honneur aux créateurs. A noter la qualité des petites séquences animées qui sont présentées en début de programme et dont la tâche est de vous mettre en situation de « guerre froide ». Un bon logiciel (notice en anglais).

Eric Caberia

Type	***simulation de sous-marin***
Intérêt	***15***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	***C***

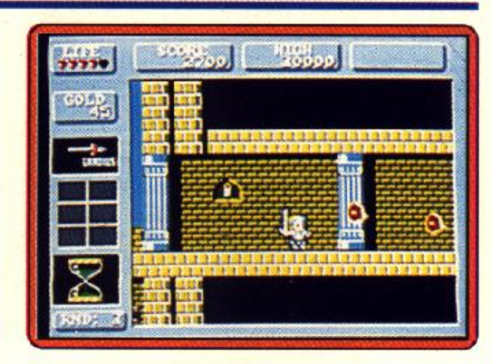
Ghostbusters II

Atari ST, disquette Activision

Ce programme reprend trois grandes scènes du film : la descente dans les égouts, la statue de la Liberté sur Broadway et la lutte contre le spectre dans le musée. Il ▶







semble loin le temps où les éditeurs se servaient de la popularité d'un film pour vendre des logiciels médiocres. Celui-ci offre des niveaux très variés et seul le second n'est pas très original. La descente dans les égouts exige une grande précision. La réalisation est excellente et on appréciera les images digitalisées du film entre les différentes séquences, ainsi que le célèbre thème musical de *Ghostbusters*. Une réussite. Alain Huyghues-Lacour

Type _______ **action**
Intérêt _______ **16**
Graphisme _______ ★★★★★
Animation _______ ★★★★★
Bruitages _______ ★★★★★
Prix _______ **C**

Dragon Spirit

Amiga, disquette Tengen

Conversion d'un jeu d'arcade d'Atari games, ce shoot-them-up à scrolling vertical est des plus classiques. Mais pour une fois, la science-fiction cède la place à l'héroic fantasy et le dragon remplace le vaisseau spa-



tial. Cette conversion est très fidèle au jeu d'arcade et le graphisme est réussi. Mais hélas, le dragon est particulièrement lent. Il n'est donc pas possible de compter sur vos réflexes, ce qui vous oblige à anticiper les attaques de vos adversaires pour survivre. C'est dommage, seuls les fans de shoot-them-up se prendront au jeu. A.-H.-L.

Type _______ **arcade**
Intérêt _______ **14**
Graphisme _______ ★★★★★
Animation _______ ★★★
Bruitages _______ ★★★★
Prix _______ **C**

Version ST

Cette version est inférieure à la précédente, principalement en raison d'une fenêtre graphique plus petite. Quant au dragon, il se déplace aussi lentement que sur *Amiga* : vous réussirez à sauver la princesse Alicia... A.H.-L.

Intérêt _______ **13**
Graphisme _______ ★★★★
Animation _______ ★★★
Bruitages _______ ★★★★
Prix _______ **C**

Version Amstrad CPC



Vous avez l'impression d'être devant une énième version de *Xevious*. Néanmoins les graphismes sont soignés et riches en couleurs et on retrouve les monstres volants et rampants des autres versions. En ce qui concerne les animations, les scrollings verticaux sont un peu saccadés. Les bruitages sont carrément médiocres. Un soft qui n'apporte rien de nouveau. Eric Caberia

Intérêt _______ **10**
Graphisme _______ ★★★★★
Animation _______ ★★★★
Bruitages _______ ★★★
Prix _______ **B**

Super Wonderboy in Monster Land

Amiga, disquette Activision

Wonderboy repart pour de nouvelles aventures, dans cette conversion d'un jeu d'arcade de Sega. Cette fois, il doit chasser le dragon qui s'est emparé du pays, à la tête d'une horde de monstres.
Super Wonderboy in Monster Land est un grand jeu de plates-formes, enrichi par la présence d'éléments d'arcade/aventure. L'action est très prenante et vous ne viendrez pas rapidement à bout des douze niveaux de ce programme, qui présente bien des salles secrètes et des bonus cachés. De longues heures de jeu en perspective. Alain Huyghues-Lacour

Type _______ **arcade**
Intérêt _______ **16**
Graphisme _______ ★★★★★
Animation _______ ★★★★★
Bruitages _______ ★★★★★
Prix _______ **C**

Turbo Outrun

Amiga, disquette US Gold

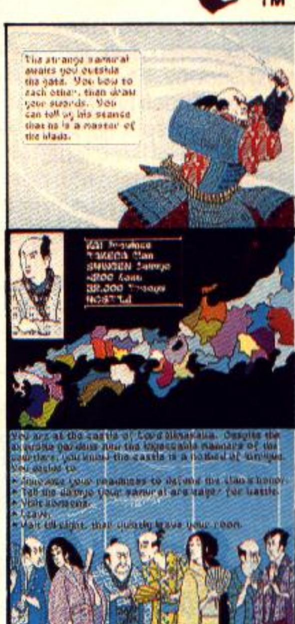
Cette conversion du jeu d'arcade de Sega vous permet à nouveau de piloter une Ferrari aux Etats-Unis. Mais cette fois, les autoroutes californiennes laissent la place à des routes bien plus dangereuses.
Turbo Outrun présente quelques innovations par rapport au programme précédent : changement de vitesse automatique ou non, mauvaises conditions climatiques (tempêtes de neige, inondations, etc.), ainsi que la possi-



bilité d'améliorer divers éléments de votre véhicule lors des étapes. Côté réalisation, les graphismes sont plus réussis que ceux d'*Outrun*, mais l'animation n'est pas totalement convaincante. Toutefois, cette folle course à travers les Etats-Unis est assez prenante et ceux qui ont aimé *Outrun* y prendront beaucoup de plaisir. Alain Huyghues-Lacour

Type _______ **arcade**
Intérêt _______ **14**
Graphisme _______ ★★★★★
Animation _______ ★★★★
Bruitages _______ ★★★★★
Prix _______ **C**

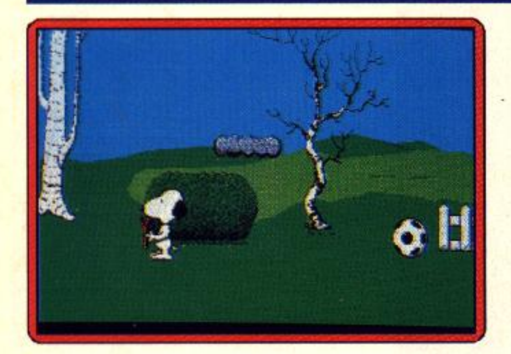




Le lieu: le 16ème siècle Japonais. Vous êtes un Samurai, un guerrier qui ne vit que pour réunifier tout le Japon sous votre étendard et devenir Shogun – Empereur des fils du Soleil Levant. Action, aventure, simulation historique; Samurai s'annonce comme un nouveau Pirates, un grand succès MicroProse.

MicroProse France, 6/8 Rue de Milan, 75009, Paris.
Tel: (1) 45 26 44 14.





Snoopy

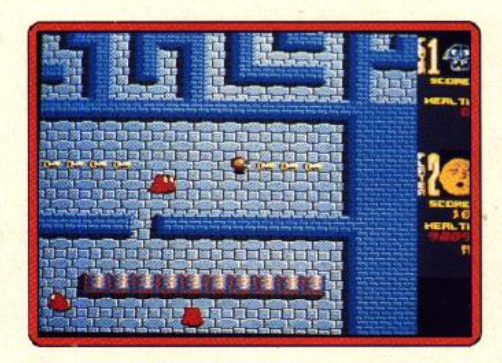
Atari ST, disquette the Edge

Les amateurs de bande dessinée reconnaîtront avec plaisir le personnage fétiche des Peanuts, Snoopy le chien cool. Linus, l'un des amis de Charlie Brown (qui partage souvent la vedette avec Snoopy), a perdu sa couverture fétiche. Sans ce bout de tissu crasseux, sa vie n'a plus de sens. Aussi Snoopy, héros de ce programme, décide de lui venir en aide.

Il va donc inspecter tous les recoins, ramasser des objets, puis leur trouver une utilisation adéquate afin de récolter de nouveaux indices qui lui permettront peut-être de retrouver la précieuse couverture. Les graphismes du programme sont excellents (les sprites sont de grande taille et les couleurs bien utilisées).

Les animations du chien sont très fluides. On peut seulement regretter le côté statique des autres personnages (peut-être est-ce pour mieux respecter l'esprit de la bande dessinée américaine). A noter une excellente bande musicale signée David Whitaker. Un bon programme plein d'humour. Se joue au joystick. Eric Caberia

Type ______ *action/enquête*
Intérêt ______ *15*
Graphisme ______ ★★★★★
Animation ______ ★★★★★
Bruitages ______ ★★★★
Prix ______ *C*



Puffy's Saga

Amiga, disquette Ubi

Vous dirigez un personnage, genre Pac-man, à travers des tableaux riches en bonus. De nombreux pièges sont disséminés dans ces labyrinthes et il est bien difficile d'échapper aux créatures agressives qui vous donnent la chasse.

Puffy's Saga reprend le principe de *Gauntlet*, mais il ne manque pas d'originalité pour autant. Lors des premières parties, on peut être déconcerté par la complexité de ce programme, mais on se prend au jeu assez rapidement. Cette version, entièrement remaniée, est nettement supérieure à la version *ST*. Toutefois, le niveau de difficulté est assez élevé et il est préférable de jouer à deux. Alain Huyghues-Lacour

Type ______ *action*
Intérêt ______ *15*
Graphisme ______ ★★★★★
Animation ______ ★★★★★
Bruitages ______ ★★★★★
Prix ______ *C*

Night Hunter

PC, disquette Ubi

Dracula se lance à la recherche des talismans qui lui permettront de régner sur le monde, mais toute la population s'acharne contre lui. Selon vos besoins, vous pouvez vous transformer en loup-garou ou en chauve-souris et vous offrir une bonne pinte de sang frais pour vous refaire une santé.

Night Hunter est un programme original qui offre une amusante parodie des films d'épouvante. On s'amuse beaucoup, mais il faut s'accrocher pour survivre, car le monde n'est pas tendre pour les pauvres vampires. C'est une difficile exploration qui

EXHAUSTILT !

Voici regroupés tous les jeux qui n'ont pu trouver place sous les rubriques Hits ou Rolling Softs. On y trouve des jeux moyens, médiocres ou nuls, tel Dragonscape *dont l'Amiga ne masque pas l'insignifiance, mais aussi des compilations et d'excellents jeux, comme le célébrissime* Strider *adapté pour* Commodore 64.

AVIS	LOGICIEL-MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
A connaître	THE AMERICA CIVIL WAR II SSG	PC CGA, EGA, Hercules, Tandy	Wargame	★★★★	–
Nul	BARBARIAN ET ANTIRAD Palace software	PC	Action	★★★	★★★
A connaître	CHAIN REACTION Encore	CPC	Aventure/action	★★★★	★★★★
Nul	DRAGONSCAPE Software Horizons	Amiga	Shoot-them-up	★★★★★	★★★★★
A connaître	NIGHT HUNTER Ubi Soft	CPC	Arcade/aventure	★★★★★	★★★★★
A connaître	PUFFY'S SAGA Ubi Soft	CPC	Action	★★★★	★★★★★
A connaître	THE STAR WARS TRILOGY Domark	CPC	Action	★★★★	★★★★
A connaître	THE STAR WARS TRILOGY Domark	C 64	Action	★★★★	★★★★
HIT	STRIDER Capcom	C 64	Arcade	★★★★★	★★★★★
A connaître	THANATOS Encore	CPC	Action	★★★★	★★★★★

Star Wars (C 64).



Puffy's Saga (Amstrad CPC).



Dragonscape (Amiga).







vous attend et il est indispensable de maîtriser parfaitement les transformations de votre personnage pour en venir à bout.

Alain Huyghues-Lacour

Type ___ *arcade/aventure*
Intérêt ___ *14*
Graphisme ___ ★★★★★
Animation ___ ★★★★★
Bruitages ___ ★★★★
Prix ___ *C*

■ Defender of the Crown

Amstrad CPC, disquette Ubi

Le trône d'Angleterre est à portée de votre main, mais vous devez encore vaincre trois autres seigneurs pour arriver au pouvoir. Il vous faudra assiéger des châteaux et participer à des tournois, mais le plus important est de bien gérer vos armées. Le jeu est calqué sur la version *ST* et les programmeurs ont réalisé l'exploit de reproduire brillamment toutes les scènes des versions 16 bits. Un concept de jeu très solide et une réalisation de qualité font de *Defender of the Crown* un petit chef-d'œuvre. Indispensable.

Alain Huyghues-Lacour

Type ___ *stratégie/action*
Intérêt ___ *18*
Graphisme ___ ★★★★★★
Animation ___ ★★★★
Bruitages ___ ★★★★
Prix ___ *B*

■ Fighting Soccer

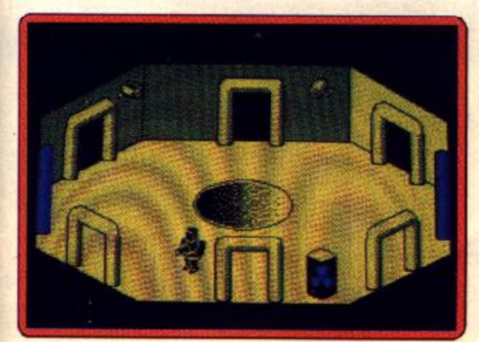
Amiga, disquette Activition

Ce soft à la réalisation impeccable vous permet de jouer contre l'ordinateur, contre un ami, ou vous allier à ce dernier pour affronter la machine. Une flèche vous indique le footballeur sous votre contrôle et le cap de course de ce dernier. Vous pouvez faire des tackles, des glissades, des têtes, des shoots de puissance variée. Le logiciel dispose de graphismes agréables et de sprites de grandes tailles qui apportent un grand confort de jeu. Les animations sont rapides et fluides, on notera l'aspect spectaculaire des trajectoires elliptiques du ballon vu du haut, ainsi que celui des « têtes » que font les joueurs pour tenter de l'intercepter. Les bruitages sont d'excellente facture.

Eric Caberia

Type ___ *foot*
Intérêt ___ *15*
Graphisme ___ ★★★★★
Animation ___ ★★★★★
Bruitages ___ ★★★★★
Prix ___ *C*

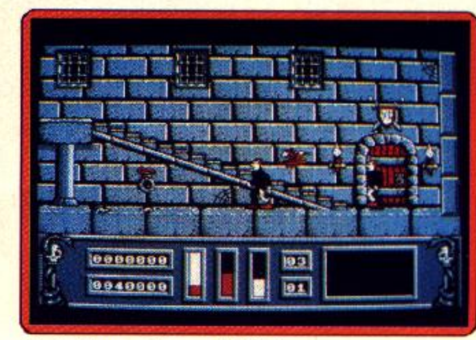
BRUITAGES	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
—	14	C	Dans la plus pure tradition des wargames SSG, ce troisième volet de l'*American Civil War* ouvre six scénarios, plus un éditeur très complet, pour mettre en place vos propres campagnes. Une belle réalisation en EGA, les pros ne seront pas déçus. O.H.
★★	6	B	Ce sont deux programmes cultes 8 bits. *Barbarian* est un jeu de combat où vous devez affronter à l'épée un grand nombre d'adversaires (décapitation en option). *Antirad* est un soft de plates-formes. Les graphismes et les animations sur *PC* sont dans les deux cas, désastreux (EGA). Laid. E.C.
★★★	11	A	Des pastilles radioactives ont été disséminées dans dix-huit lieux différents dans une centrale nucléaire. Vous ne disposez que de trente minutes pour les neutraliser. Un petit programme d'aventure/action classique et agréable bien que les graphismes soient pauvres en couleurs (moyenne résolution). E.C.
★★★★	7	C	*Dragonscape* est un shoot-them-up mâtiné d'arcade/aventure. Votre dragon se déplace au-dessus d'un paysage, qui défile en scrolling multidirectionnel, en affrontant toutes sortes d'agresseurs. La réalisation est honnête, mais l'action n'offre aucun intérêt. A.H.-L.
★★★★	14	B	Les amateurs de films d'épouvante perdront leur sang froid devant ce programme qui leur permettra d'incarner le célèbre comte Dracula avec la possibilité de se transformer à volonté en chauve-souris ou en loup-garou. On s'amuse beaucoup. Cette version est très réussie, avec un excellent graphisme. A.H.-L.
★★★★	14	B	*Puffy's saga* est une variante de *Gauntlet*, mais qui offre suffisamment d'innovations pour ne pas être un simple clône. Les situations sont assez variées et il faut vraiment s'accrocher pour venir à bout de nombreux labyrinthes. On appréciera particulièrement la qualité du scrolling multidirectionnel. A.H.-L.
★★★	13	B	Cette compilation vous permettra de revivre la fameuse trilogie de George Lucas. Dans le premier volet, vous devez détruire l'étoile noire, dans le second, affronterdes dromadaires mécaniques, et dans le troisième, faire du slalom entre les arbres aux commandes d'une moto à réaction. Un soft qui rend nostalgique. E.C.
★★★★	13	B	La version *C 36* de cette compilation, reprend les trois mêmes volets abordés que la version *CPC*. Les deux premiers volets sont en graphismes vectoriels et que le troisième est en sprites. Les graphismes, les animations et les bruitages sont corrects. Une compilation qui plaira à tous les amoureux du film. E.C.
★★★★★	16	B	Cette conversion du célèbre jeu d'arcade de Capcom vous emmène dans les pays de l'Est. Armé d'un fusil laser, vous affrontez les troupes d'un tyran. La version *C 64* est réussie, avec d'excellents graphismes et une animation satisfaisante. Hélas, les collisions de sprites ne sont pas très précises. A.H.-L.
★★★	12	A	Vous incarnez Thanatos, un dragon qui va secourir la bonne sorcière Eros retenue prisonnière par les forces du mal. De votre souffle brûlant, vous réduisez en cendres les différents agresseurs. Les graphismes de ce logiciel sont agréables et les animations fluides. Seuls les bruitages sont à revoir. E.C.



Chain Reaction (Amstrad CPC).



Thanatos (Amstrad CPC).



Night Hunter (Amstrad CPC).

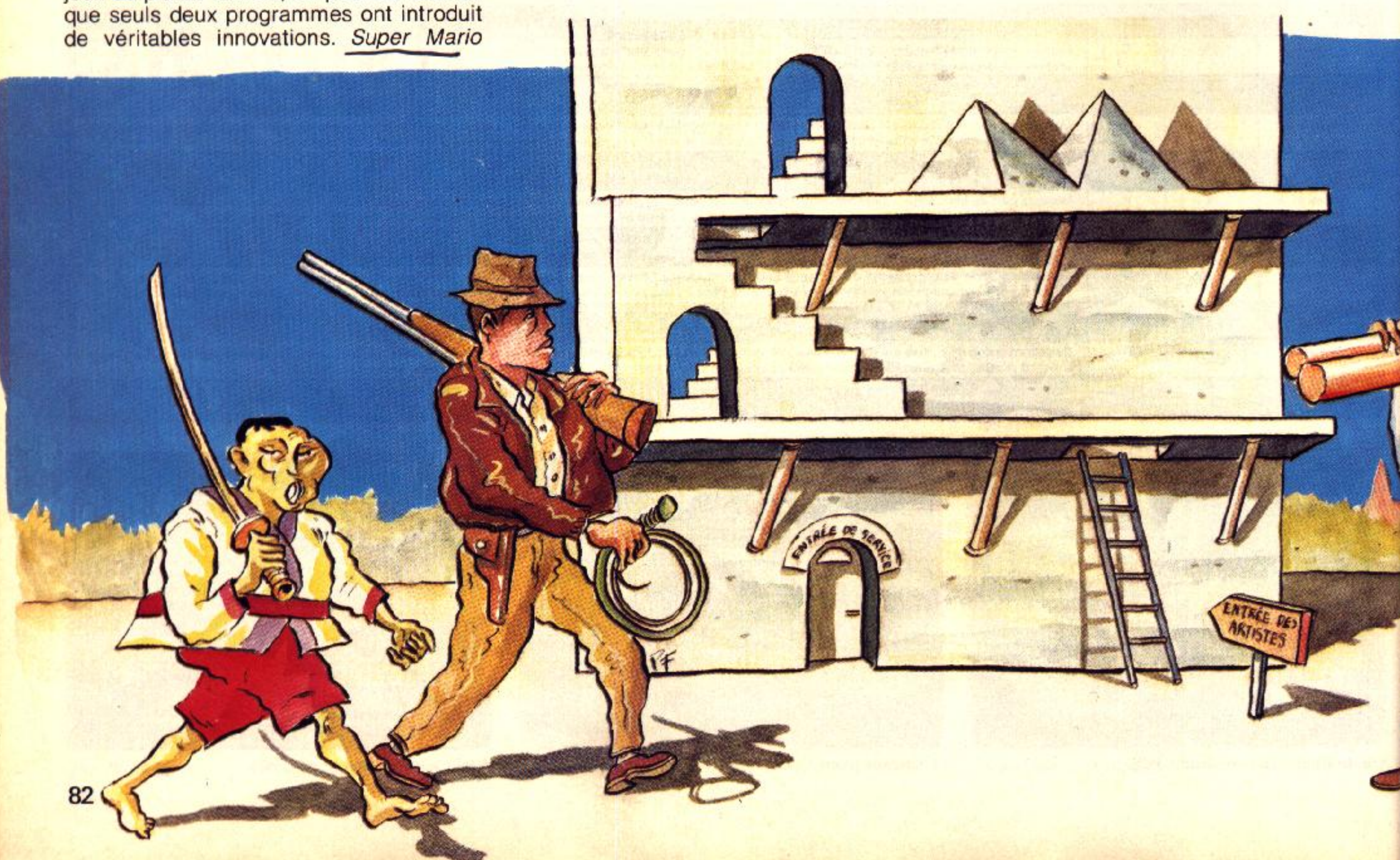
Accroche-toi au joystick j'enlève l'échelle

Avec *Rainbow Island, Rick Dangerous* ou *Super Mario Bros II,* les jeux de plates-formes déferlent sur les 16 bits. Ce type de softs fait un vrai come-back après une éclipse de trois ans. Ce ne sont pas les passionnés qui s'en plaindront ! Alain Huyghues Lacour, ex-fan de *Bruce Lee, Spellhunker* et *Nebulus,* compare les meilleurs logiciels du genre et vous donne toutes les astuces pour aller plus loin et plus vite. Plongez dans les warp zones et autres salles secrètes...

Les jeux de plates-formes, que l'on appelle également jeux de plateaux ou jeux d'échelles, existent depuis très longtemps. Ce genre fit son apparition sur les premières consoles comme la *VCS* ou la *Coleco*. Mais, depuis trois ans, les éditeurs boudaient ces jeux, qui semblaient définitivement passés de mode, sans doute du fait qu'il est difficile d'innover dans ce genre qui porte en lui ses propres limites. En effet, il s'agit toujours de sauter d'une plate-forme à l'autre, de grimper à des échelles et d'éviter des agresseurs dont le contact est mortel. Malgré quelques variantes dans chaque jeu, le principe reste globalement le même. Depuis les premiers jeux de plates-formes, on peut considérer que seuls deux programmes ont introduit de véritables innovations. *Super Mario Bros* a enrichi le genre par ses nombreuses trouvailles : salles secrètes, bonus cachés, briques à détruire, équipements à récupérer, etc. Le second n'est autre que *Nebulus,* qui part d'un principe très original : les plates-formes sont placées sur des tours, qui tournent sur elles-mêmes au fur et à mesure de votre progression. On n'a rien fait de neuf depuis ces deux programmes, pourtant les jeux de plates-formes font un beau *come-back* sur nos micros cette année, par les biais de l'arcade. En effet, *Rainbow Islands, New Zealand Story* et *Super Wonderboy* sont des conversions de jeux d'arcade et seul *Rick Dangerous* est un programme original. Quant à *Super Mario Bros II,* le cas est différent puisque les jeux de plates-formes n'ont jamais cessé d'être très populaires sur les consoles.

Salles secrètes et portes dérobées : le piment de l'action

Depuis le succès de *Mario Bros,* de nombreux jeux de plates-formes reprennent le principe des salles secrètes et des *warp zones* qui vous téléportent dans d'autres parties du parcours ou vous permettent



même d'accéder directement à d'autres niveaux. Le programme acquiert ainsi plus de profondeur et l'intérêt du jeu est relancé par la découverte stimulante de nouveaux parcours, et cela même après de nombreuses parties.
Rick Dangerous et Rainbow Islands sont au contraire des jeux de plates-formes assez classiques. La progression est linéaire. Il faut donc toujours emprunter le même itinéraire, sans aucune possibilité de raccourcis.
Super Wonderboy ne dispose pas non plus



Au-delà de ces portes, une autre dimension.

de passages secrets, mais le jeu est riche de nombreuses salles. Ce sont généralement de boutiques dans lesquelles vous pouvez acheter de précieux équipements : armes, boucliers, armures, ainsi que des bottes pour sauter plus haut. Au début du jeu, les portes ouvrant le chemin de ces boutiques sont visibles ; mais, dans les niveaux supérieurs, elles sont soigneusement dissimulées. Il faut explorer systématiquement chaque pouce de terrain, ou bien compter sur la chance. N'hésitez pas à perdre du temps en recherches, car vous aurez bien du mal à venir à bout de ce programme sans les équipements que renferment ces salles. Cette recherche vous réserve aussi quelques surprises : des sacs d'or dissimulés dans le décor.



New Zealand Story compte de très nombreuses warp zones. Les sept premiers secteurs en ont tous et il y en a bien d'autres dans les niveaux supérieurs. Le meilleur moyen de les découvrir consiste à tirer



Une warp zone vient d'être découverte.

au hasard. Normalement, vos projectiles traversent toute la largeur de l'écran. S'ils disparaissent brusquement au beau milieu de leur trajectoire, c'est qu'une *warp zone* se trouve à cet endroit. Il ne vous reste plus qu'à tirer à plusieurs reprises pour la faire apparaître. Si vous manquez de patience, il vous suffit de consulter la rubrique Message in a bottle du numéro 73 de *Tilt*, pour découvrir où se trouvent les sept premières *warp*. Certains de ces passages mènent à une autre partie du secteur dans lequel vous vous trouvez. Il s'agit d'une zone auquelle on ne peut accèder en empruntant l'itinéraire normal, située près de la fin du secteur. D'autres mènent directement aux niveaux supérieurs. Ces passages secrets sont particulièrement utiles une fois que vous connaissez bien le jeu car vous arrivez ainsi très rapidement aux niveaux supérieurs.
Super Mario Bros possède le meilleur système de passages secrets. Cela n'est guère étonnant puisque ce sont les programmeurs de Nintendo qui ont inventé les *warp zones* et les salles secrètes et qui restent les maîtres en ce domaine. Ce programme contient une incroyable quantité de salles secrètes, de *warp zones* et de passages cachés. Un exemple : une fois dans la grotte du monde 1.1, vous montez tout en haut du haricot géant et vous sautez de l'autre côté de la cascade. Vous faites exploser le mur avec une bombe pour accéder à un passage secret qui mène directement à la fin de ce secteur. Des *warp zones* difficiles à trouver mènent dans d'autres mondes et de nombreuses salles secrètes renferment des bonus, des vies supplémentaires ou des clés indispensables à votre progression, sans oublier les fioles magiques que vous jettez à terre pour faire apparaître une porte menant dans une autre dimension. C'est là que vous découvrirez les champignons qui augmentent votre niveau d'énergie.
Au début, tout paraît simple : vous utilisez la fiole à l'endroit où vous l'avez trouvée et vous tombez tout de suite sur le précieux champignon. Mais, par la suite, de nombreuses tentatives seront nécessaires pour découvrir où utiliser la fiole, car le champignon peut se trouver n'importe où. On pourrait écrire un livre sur toutes les astuces que comporte Super Mario Bros II, ce qui est un gage de longévité.

L'atout maître : des concepts originaux pour chaque jeu

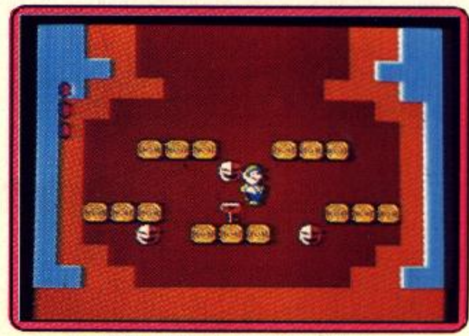
Super Wonderboy est un jeu de plates-formes assez classique. Bien sûr, il a des salles secrètes, mais cette idée est visiblement empruntée aux frères Mario et elle



Des doubles arcs-enciel.



Engagez le dialogue avec le tavernier.



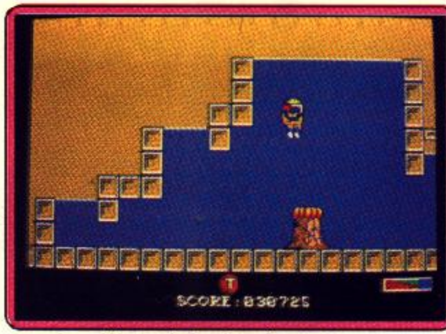
Les salles secrètes sont nombreuses.



est moins bien exploitée que dans son modèle. Toutefois, les éléments d'arcade/aventure donnent de la profondeur au jeu. Vous obtiendrez de précieux renseignements en rendant visite aux taverniers et aux diseuses de bonne aventure.

Rick Dangerous est également un programme des plus classiques, qui s'inscrit dans la lignée des jeux de plates-formes sur 8 bits. Toutefois, tout repose sur les nombreux pièges que vous devez déjouer. Les concepteurs de ce programme ont fait preuve d'originalité et de beaucoup d'imagination. Chaque salle contient plusieurs pièges, aussi redoutables qu'imprévisibles. Vous posez le pied sur une dalle et une flèche jaillit du mur, vous sautez sur un bloc et des pointes acérées en sortent, vous faites sauter une pierre avec une bombe et elle vous écrase, le plafond vous tombe dessus, etc. Tous les ingrédients des grandes BD d'aventure ou des films d'Indiana Jones sont au rendez-vous. Cette accumulation de dangers rend ce programme très excitant, car il ne suffit pas d'être très précis lors des sauts, il faut toujours rester vigilant. La plupart de ces pièges vous surprennent la première fois, mais vous pourrez facilement les déjouer une fois que vous les aurez mémorisés. Mais d'autres exigent une grande précision et un timing très rigoureux. Parfois, vous avez affaire à des mécanismes infernaux et il faudra vous creuser les méninges pour en venir à bout.

New Zealand Story est un jeu de plates-formes original car il vous laisse une grande liberté d'action. La plupart des endroits sont accessibles en sautant de blocs en blocs, mais il est également possible d'abattre un adversaire afin d'emprunter sa monture. Vous disposez de plusieurs types d'engins qui vous permettent de voler, et certains d'entre eux, comme les ballons, ont plusieurs usages. Vous pouvez monter dessus ou vous accrocher en-dessous, selon les passages qu'il vous reste à franchir. Vous pouvez également faire de la plongée sous-marine avec un masque et un tuba. Il faut alors surveiller votre niveau d'oxygène, qui descend assez rapidement, si vous ne voulez pas perdre une vie. Mais, heureusement, lorsque vous devez franchir une grande étendue d'eau, vous pouvez refaire le plein d'oxygène grâce à des poches d'air. Cette grande variété de déplacement est vraiment le point fort de ce programme, car il est bien

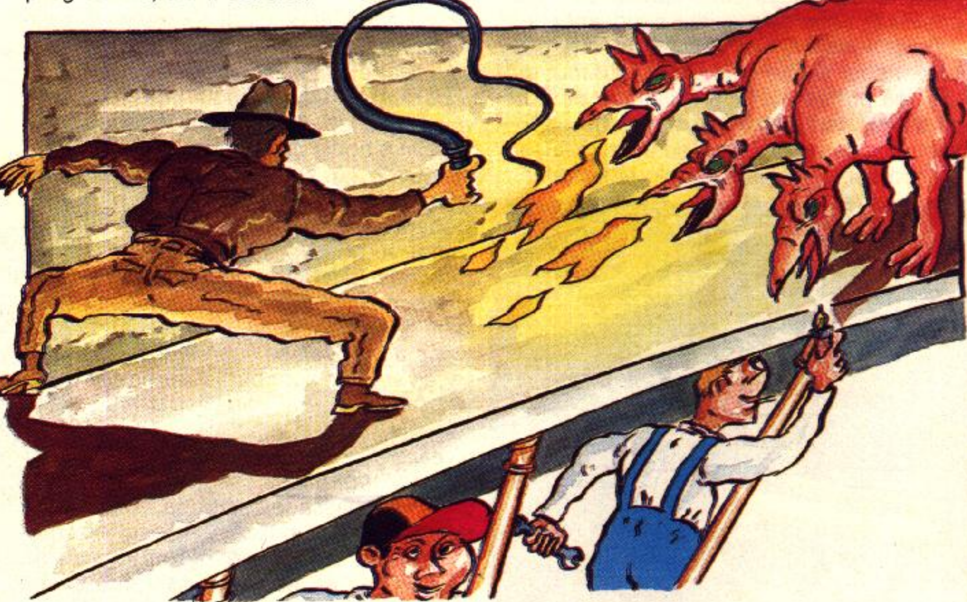


Les délices de la plongée sous-marine.

plus stimulant de pouvoir traverser à plusieurs reprises le même secteur par des itinéraires différents.

Rainbow Islands ne manque pas non plus d'originalité. L'innovation repose sur la possibilité de créer des arcs-en-ciel. Ceux-ci offrent un double usage : ils détruisent vos adversaires et vous avez la possibilité de monter dessus avant qu'ils ne disparaissent.

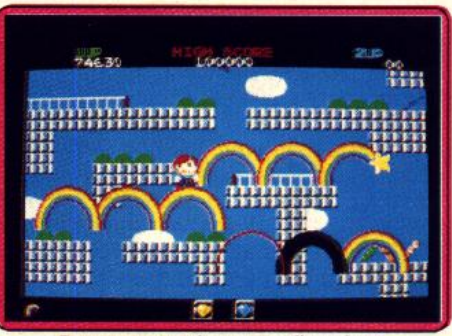
Si vous êtes précis, vous réussirez à monter très rapidement en créant des séries d'arcs-en-ciel au fur et à mesure de votre progression, les utilisant comme des escaliers de toutes les couleurs. Tout le jeu est construit autour de ce concept.



Il est difficile de faire mieux que Super Mario Bros II au niveau de l'originalité, car il n'y a pas une trouvaille mais des dizaines. Tout d'abord, Mario ne dispose d'aucune arme, mais il peut arracher des plantes afin de s'en servir comme projectiles. Il peut également sauter sur un de ses agresseurs et le faire passer au-dessus de sa tête, avant de le lancer vers un autre ennemi. Quant au monstre de fin de niveau qui projette des œufs, Mario doit sauter sur l'un de ces projectiles en plein vol, pour ensuite le renvoyer à son agresseur. Du jamais vu ! Les zones d'une autre dimension, dont nous avons parlé plus haut, sont également



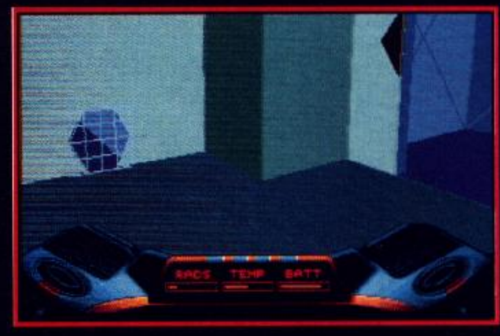
Le choix de votre personnage.



Des arcs-en-ciel en guise d'escaliers.

INFESTATION









Etes-vous prêt à voir un jeu micro au réalisme époustouflant? Etes-vous préparé à vivre une expérience inoubliable? Pouvez-vous affronter une aventure, en 3D formes pleines, hyper-rapide? Vous allez vous retrouver seul dans l'inconnu armé de votre fusil à pompe et pourrez-vous survivre à l'INFESTATION?
INFESTATION est un nouveau pas vers le réalisme des jeux sur micro. Vous êtes complètement libre d'évoluer dans l'environnement 3D d'INFESTATION; vous pouvez examiner et utiliser tous les objets... mais vous n'êtes pas seul. Vous allez être confrontés à des personnages très hostiles...
Vous êtes Kal Solar, Agent de la Fédération Interplanétaire, et devez vous rendre sur Alpha, étudier cette planète et stopper coûte que coûte la menace des Aliens. Votre mission n'est pas facile. Vous serez confronté tout comme les Aliens et leurs oeufs à d'autres menaces: droïdes, radioactivité, systèmes de défense informatique, et l'inconnu...

INFESTATION est une véritable expérience atmosphérique. Mais ne jouez pas seul à ce jeu... cela pourrait être votre dernier!

PSYGNOSIS-SFMI
B.P.3
ZAC DE MOUSQUETTE
TEL: (1) 43 35 06 75





uniques. Et puis, il y a bien d'autres éléments originaux : l'ennemi indestructible qui vous suit à la trace, le combat à coups de bombe contre la souris, les souterrains dans lesquels on descend en creusant des galeries, etc. Enfin, chaque niveau recelle ses propres dangers, comme les sables mouvants dans le désert ou les plaques glissantes du monde des glaces. Les premières fois que l'on joue, on est émerveillé par tous ces éléments nouveaux.

Les jokers : bonus et équipements supplémentaires

Un jeu de plates-formes digne de ce nom se doit de disposer d'une grande quantité de bonus, que l'on ramasse au cours de sa progression. De même, le principe de l'armement évolutif est généralement repris dans ce type de jeu.
Rick Dangerous est assez pauvre sur ce plan, car il n'y a que quelques statues que l'on ramasse pour faire des points. Et de temps à autre, vous trouvez quelques caisses de munitions qui vous permettent de récupérer des balles ou des cartouches de dynamite. Super Wonderboy présente de nombreux bonus cachés, que l'on découvre en sautant au hasard. Ce sont des pièces d'or, des cœurs qui remontent votre niveau d'énergie ou des sabliers qui vous accordent plus de temps pour terminer un niveau. Mais la majorité des pièces d'or s'obtiennent en détruisant vos ennemis. D'autre part, de nombreux équipements sont en vente dans les boutiques, comme nous l'avons vu plus haut.
Dans New Zealand Story, les bonus apparaissent lorsque vous tuez un adversaire. Mais vous découvrirez parfois des armes, comme des boules de feu ou un pistolet laser. Vous devez également ramasser des

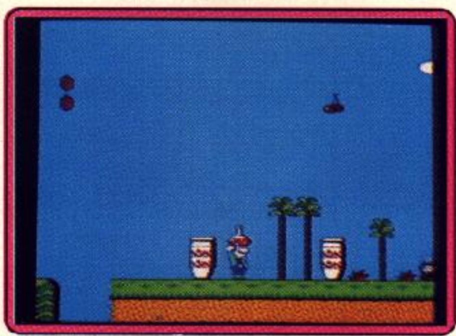


Refaites le plein de munitions.



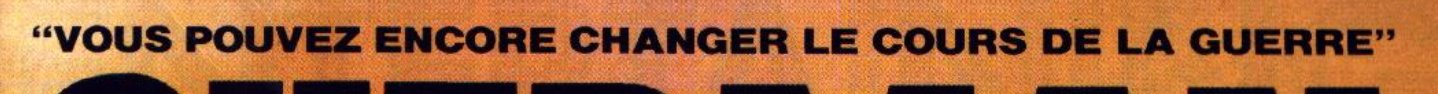
Trouvez les bonus cachés.

lettres qui, si vous formez le mot *extend*, vous donneront une vie supplémentaire.
Rainbow Islands est la suite de *Bubble Bobble* et, comme ce dernier, il comporte une quantité incroyable de bonus de toute sorte. La plupart correspondent à des points, mais certains ont un rôle spécifique : les étoiles vous permettent de détruire tous les adversaires présents sur l'écran et les fioles augmentent votre puissance de tir. Vous pouvez ainsi obtenir des arcs-en-ciel doubles ou triples. Au cours de votre progression, vous trouverez aussi



Il faut jeter le flacon au bon endroit.

des diamants de différentes couleurs et, si vous parvenez à en ramasser un de chaque sorte, vous obtenez une vie suplémentaire. Rainbow Islands est le programme de cette sélection le plus riche en bonus, ce qui pimente agréablement l'action.
Dans *Super Mario Bros*, il n'y a pas beaucoup de bonus, mais de nombreux équipements sont disséminés dans chaque secteur : des bombes avec lesquelles vous faites sauter les blocs qui vous barrent le chemin, une montre qui immobilise vos ennemis pendant quelques instants, une étoile d'invincibilité, des cœurs pour remonter votre niveau d'énergie et des champignons qui vous donnent une vie supplémentaire.
La plupart de ces objets sont visibles, mais certains n'apparaissent que dans des cas particuliers. Par exemple, vous n'obtiendrez l'étoile que si vous avez ramassé suffisamment de cerises dans un secteur. Une idée vraiment originale. Super Mario Bros II propose également une manière originale de récupérer des bonus. Chaque fois que vous terminez un secteur, vous avez accès à une loterie du type machine à sous et, si vous obtenez certaines combinaisons,



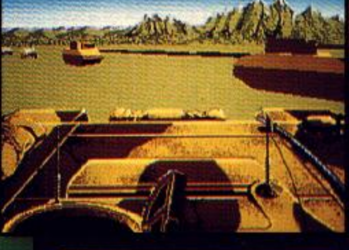
SHERMAN M4

Plus de 2 années de travail pour un résultat fantastique! Sherman M4 est *la* simulation de tank à posséder à tout prix. Ce jeu retrace tous les types de combat de chars de la 2e guerre mondiale.

UN REALISME A VOUS COUPER LE SOUFFLE.

DISPONIBLE POUR ST, AMIGA, CPC, PC & COMPAT. PRIX PUBLIC CONSEILLÉ : DE 199 à 249 F SELON MACHINES.









3615 LORI
des jeux, des infos, des milliers de cadeaux à gagner

81, RUE DE LA PROCESSION
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18

vous gagnez des points ou des vies supplémentaires. Vous disposez d'un essai pour chaque pièce d'or que vous aurez ramassée dans le dernier secteur traversé.

Le point faible : une réalisation un peu terne

Là aussi, le genre a ses propres limites. En effet, comme votre personnage saute d'une plate-forme à l'autre, il n'est pas possible d'avoir des sprites assez gros. Les graphismes ne sont guère flatteurs mais les décors peuvent rattraper cette faiblesse.





Des bonus en veux-tu en voilà.


Des salles trufffées de pièges.

Super Wonder Boy présente des graphismes simples, mais agréables, ainsi que des décors assez variés. L'animation est satisfaisante et le paysage défile en scrolling horizontal, ce qui est préférable dans ce type de programme. De plus, l'option continue est appréciable, étant donné la taille de ce programme qui ne comporte pas moins de douze longs niveaux.
La réalisation de Rick Dangerous n'est pas non plus exceptionnelle. Les décors sont réussis, mais peu variés, et on aurait souhaité un scrolling, au lieu des sauts d'écran. En revanche, on appréciera les touches d'humour au niveau des personnages et des effets sonores. Ce programme passionnant ne présente qu'un seul défaut, mais il est de taille. En effet, les différents niveaux sont particulièrement longs et, lorsqu'on arrive dans de nouveaux tableaux, on perd rapidement ses dernières vies. Il faut alors tout reprendre depuis le début. Les concepteurs de ce programme auraient dû prévoir un système de codes permettant d'accéder directement aux niveaux supérieurs. Toutefois, il est important de signaler que les niveaux des versions 8 bits sont beaucoup plus courts que les programmes sur 16 bits.
Super Mario Bros II n'est pas particulièrement impressionnant sur le plan visuel. Les sprites sont corrects, mais les décors auraient pu être plus fouillés. Visiblement, ce n'est pas sur ce point que les programmeurs ont porté leurs efforts. On est cependant impressionné par la précision et la souplesse des commandes, qui vous autorisent à faire tout ce que vous voulez avec votre personnage. Vous pouvez, par exemple, le faire changer de direction au beau milieu d'un saut, de manière à ce qu'il retombe à l'endroit précis que vous avez choisi.
Une telle maniabilité est courante dans les jeux sur console ou les jeux d'arcade, mais elle est rare sur micro. Autre avantage : la possibilité de choisir entre quatre personnages avant chaque secteur. Ceux-ci disposent de caractéristiques très différentes et il est important de faire le bon choix en fonction des difficultés propres à chaque secteur de ce jeu.
New Zealand Story est une conversion très fidèle du jeu d'arcade. Les graphismes sont très réussis, aussi bien pour les sprites que pour les décors. Le scrolling multidirectionnel est irréprochable. La bande sonore est agréable, la jouabilité, enfin, excellente.

Les meilleurs jeux de plates-formes

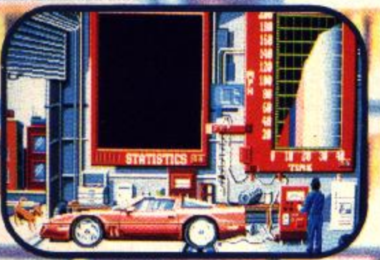
16 bits : les bons jeux de plates-formes sont encore rares sur ces machines et, à part ceux de notre sélection, il n'y a que *Nebulus*.
8 bits : on trouve des programmes très anciens qui demeurent parmi les plus grandes réussites du genre. Il s'agit de *Bruce Lee, Spelhunker, Jumpman* et *Whistler's Brother* et de quelques autres encore. Si vous êtes un nouveau venu sur 8 bits et que vous ne connaissez pas ces petits chefs-d'œuvre, je vous conseille vivement de les essayer. Vous ne risquez pas d'être déçu.
Nintendo : les grands jeux de plates-formes ne manquent pas sur cette console. Les meilleurs sont *Super Mario Bros, Kid Ikarus* et *Castlevania*.
Sega : là aussi, vous avez l'embarras du choix. Les meilleurs sont les trois jeux de la série *Wonder Boy* et *Psycho Fox*.
NEC : cette console dispose aussi d'un grand choix de jeux de plates-formes, parmi lesquels on peut citer *Son Son II* et *Wataru*, et d'excellentes versions de *Super Wonderboy* et *Pacland*.

ENTERTAINING YOUR P.C.



VETTE™
Spectrum Holobyte

Graphiques en 3 dimensions spectaculaires. Plan précis des rues de San Francisco et points de repère. Manœuvrabilité réelle. Facteurs de test de performance de chaque Corvette. Niveaux de difficulté différents. Choix entre 4 Corvettes. A vos marques, pied au plancer, partez. Attention cependant – ne soyez pas trop case-cou ou vous risquez de laisser plus que votre coeur à San Francisco!



DUNGEON MASTER™
FTL

Entrez dans le monde du maître du donjon et que la fantaisie devienne réalité! Pénétrez dans les profondeurs du mystérieux souterrain. DUNGEON MASTER vous place dans un donjon aux recoins les plus détaillés et jamais vus auparavant dans un jeu informatique. Tout bouge et marche! Saisissez les objects à l'aide de la souris et emmenez-les avec vous ou bien attrapez la clé et essayez-la dans la serrure de la porte verrouillée. Il y a peut-être un trésor derrière la porte ou un monstre affamé…





OMNICRON CONSPIRACY™
Image Works/First Star Software



Vous êtes Capitaine dans la Police des Etoiles et votre tâche est de veiller à ce que la paix règne dans l'univers – OMNICRON est d'une incroyable complexité. Fouillez tout et partout! Et surtout, ne vous laissez jamais faire!



WOLFPACK™
Mirrorsoft/Novalogic

Prenez la tête des destroyeurs ou des sous-marins allemands dans cette classique simulation de combat en mer. Avec ses sept scénarios dans des périodes différentes et son jeu de construction complet, WOLFPACK vous permet d'examiner tous les aspects de la Guerre Maritime de l'Atlantique Nord lors du conflit de 1939-45. WOLFPACK est la simulation sous-marine/surface la plus sophistiquée qui ait jamais existé!

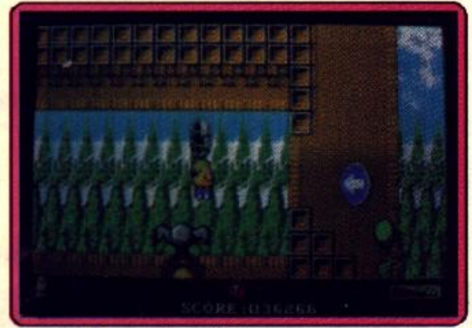






distribué par
UBI SOFT
1, Voie Félix Éboué
94000 CRÉTEIL
Tél.: 16 (1) 48 98 99 00


La mort rôde.


Des engins volants peu communs.


Il faut déjouer des mécanismes infernaux.



La plus belle réalisation de ce challenge est celle de *Rainbow Islands*. Tout est parfait : graphisme, animation, scrolling, jouabilité. Cela est d'autant plus étonnant que ce jeu est le premier que réalise Andy Braybrook sur 16 bits. Toutefois, ce programmeur n'est pas un inconnu, puisqu'il est l'un des meilleurs créateurs sur *C 64*. On lui doit *Uridium*, *Paradroid* et *Alleykat*. Les possesseurs de 16 bits ne peuvent que se réjouir de l'arrivée de ce créateur de talent sur leurs machines.



Super Mario, Rainbow et Rick, le brelan des as

En conclusion, on peut dire que tous les programmes de cette sélection sont intéressants et qu'ils satisferont tous les amateurs du genre. Après une longue période d'abstinence, c'est un plaisir de retrouver de grands jeux de plates-formes. Le meilleur est indiscutablement *Super Mario Bros II*, qui l'emporte par son originalité, sa richesse de jeu et de sa jouabilité. Mais ce grand programme n'est disponible que sur la console *Nintendo*. Si vous jouez sur micro, les deux meilleurs sont *Rainbow Islands* et *Rick Dangerous*, aussi passionnants l'un que l'autre. Ce sont deux programmes très ludiques, qui vous retiendront devant votre moniteur pendant des heures.

Alain Huyghues-Lacour



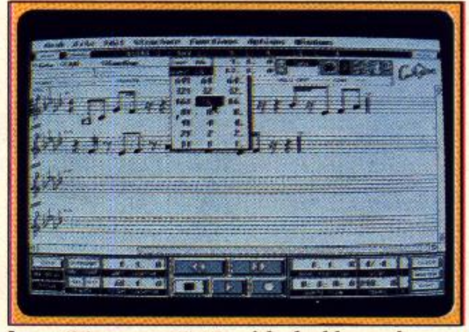

1 PISTOLET INTERACTIF
1 FANTASTIQUE LOGICIEL
WEST PHASER
TILT D'OR CANAL+
349 F*
POUR
ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD CPC
PC ET COMPAT.
WESTPHASER
WANTED
ECRANS ATARI
WESTPHASER
WANTED
PHASER OPTIQUE
3615 LORI
des jeux, des infos,
des milliers de cadeaux
à gagner
LORICIEL
81, rue de la Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18
*Prix public conseillé

Cubase

Cubase est assurément le séquenceur de l'année 1990. Maniable, puissant, professionnel, il travaille en temps réel dans toutes ses options. Son atout majeur, la vision linéaire des séquences qui manquait cruellement à son prédécesseur, le célèbre *Pro 24*. Voici donc le *new standard* de la MAO !

Nous avons étudié, dans le numéro 73 de Tilt, l'un des séquenceurs les moins chers du marché, le *Pro 12*. *Tilt* vous propose aujourd'hui le test du haut de gamme en la matière... *Cubase* est bien sûr un logiciel assez onéreux et qui demande l'emploi d'au moins un sythétiseur. Mais comment ne pas présenter dans cette rubrique Création un soft si puissant, si bien pensé, si maniable qu'il représente à coup sûr le prochain standard de la MIDI sur *ST*. Sans détailler en profondeur les options les plus pointues du logiciel (cela remplirait toutes les colonnes de *Tilt*...), nous allons étudier principalement l'enregistrement en temps réel, et les différentes visualisations offertes par *Cubase*.
Les concepteurs de softs MIDI comprennent de plus en plus l'importance d'une notice claire et traduite en français... Le *Cubase* profite de deux atouts qui facilitent sa prise en main. Tout d'abord, une disquette *Tutorial* vous offre une courte démo qui explicite les premières manipulations d'un enregistrement. Deuxième atout, la notice très complète qui accompagne le soft. Les textes sont clairs, tous les points sont abordés et l'on trouve même un paragraphe important sur l'utilisation générale de la norme MIDI et de l'*Atari ST*. Le premier travail se fera donc sans aucune appréhension. *Cubase* ouvre des tableaux très précis. Le multifenêtrage vous permet de disposer comme bon vous semble les différents éléments du soft : partition, grille de programmation de la batterie, vision des pistes... Tout se manie bien sûr à la souris. Une gamme complète de touches clavier vous permet enfin de travailler des deux mains !
Quelles que soient sa puissance et sa maniabilité, *Cubase* offre un atout essentiel : tout ce que vous enregistrez se transforme automatiquement en un rectangle plus ou moins long selon la durée de l'enregistrement. Ces rectangles, nommés « intro », « couplet », etc. par l'utilisateur, s'enchaînent sur les lignes de chaque piste. C'est ce que j'appelle la « vision en clair des pistes », la seule représentation graphique qui permet à n'importe qui de ne jamais perdre le nord. Le *Pro 24*, standard incontesté des séquenceurs MIDI jusqu'à l'arrivée de *Cubase*, ne possédait pas cette vision. Honte à lui ! Il fallait sans cesse jongler avec des compteurs chiffrés pour choisir le début du prochain enregistrement, pour couper tel ou tel groupe de mesures... Ici, des curseurs balayent la « partition » d'un seul clic souris. On ne peut plus s'en passer après quelques heures d'utilisation. Bien sûr, cet outil existait déjà depuis longtemps sur d'autres séquenceurs, *Master Track* ou *Midas* par exemple. Pour contrer ces concurrents, *Cubase* possède cependant un deuxième atout de taille. Lorsque vous enregistrez une séquence, celle-ci peut tourner en boucle, prête à recevoir tout ce que vous jouez sur votre clavier. Exemple, vous faites défiler quatre mesures vides en vous entraînant à jouer une partie de guitare basse sans l'enregistrer. Dès qu'on se sent prêt, on pousse la touche « enregistrement » et on lance quelques notes. La séquence continue à tourner sur elle-même et l'on peut alors rajouter « par-dessus » toutes les notes que l'on veut sans altérer ce qui était déjà sur la piste. Les plus piètres pianistes pourront ainsi enregistrer, petit bout par petit bout, la plus complexe des partitions de Bach !

Déplacement des séquences à la souris.



La partition : quantisation à la double-croche.

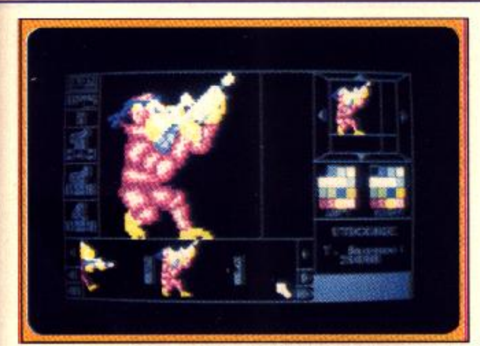
Cubase frappe encore très fort en ce qui concerne la représentation et le travail en profondeur des séquences, ces groupes de mesures que vous avez maintenant enregistrés. Vous pouvez dans un premier temps appeler la partition. Le « score » de votre séquence apparaît aussitôt à l'écran. Il ne s'agit pas ici d'un véritable éditeur de partition. Il est en revanche possible de rentrer les notes une à une (comme sur des softs de type *FM Melody Maker, Music Studio*, etc.), d'en effacer d'autres, de modifier l'attaque, la durée du moindre événement, de transposer à vue chaque note ou de déplacer tout un groupe en le capturant à la souris, comme dans un soft de dessin. Il est aussi possible d'appeler l'option *Key* ou *Grid*. Ces deux écrans de travail offrent une grille où les notes sont représentées chacune par des rectangles. Le travail est ici très pointu. Avec le crayon, on peut allonger une note, la déplacer avec l'icône « main », l'effacer avec la gomme. Il est aussi possible de dessiner en bas de l'écran une courbe de volume, d'attaque, etc. qui va modifier l'ensemble des notes jouées. Crescendo, transformation d'une basse *cool* en *slap* à la Michael Jackson, tout est dès lors possible pour quelques secondes de manipulation ! Il reste enfin l'option boîte à rythme qui utilise là encore une grille sur laquelle vous pointez au curseur vos percussioins... Hyper maniable !
Cubase est sans aucun doute le premier séquenceur MIDI à cumuler avec autant d'habileté performance technique et souplesse d'utilisation. Si la MAO est souvent ardue à maîtriser, les novices profiteront ici d'une maniabilité maximum. La souris, par exemple, peut modifier son curseur à n'importe quel moment et sur n'importe quel tableau par une simple pression du bouton droit. C'est bien simple, aucun soft de dessin ne possédait encore cette qualité, cette ergonomie !
On notera aussi une très grande précision dans la sauvegarde de vos créations. Vous pouvez conserver la mise en place de vos écrans (fenêtres et sous-fenêtres), sauvegarder une *song* ou seulement un arrangement, etc. Le travail temps réel (acquis grâce au *M.Ros*) ouvre également le mode multitâche, ce qui permet de conserver plusieurs arrangements en simultané. A l'aide d'un switcher, et si la mémoire de votre *Atari* est suffisante, il sera de même possible de charger, en plus de *Cubase*, un éditeur de son, de partition, etc. Le seul reproche qu'il soit finalement possible d'attribuer à *Cubase* concerne l'impression des partitions, pas encore disponible sur la version testée (1.1). A venir dans les *Updates*... (programme Steinberg, distribué par Saro, tél. : 43.38.96.31. Prix : 4 200 F).

Olivier Hautefeuille

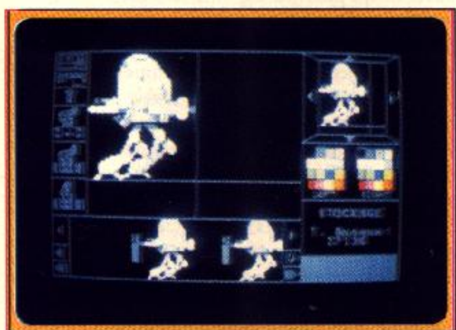
Stos

Mis à jour et francisé, le *Stos* retrouve une nouvelle jeunesse : un langage agréable pour qui veut programmer des jeux.

Nous vous avions déjà présenté le Stos dans le n° 62 de *Tilt*. Mais depuis, le manuel a été entièrement francisé (ce qui est encore heureux pour un programme développé par une équipe française !) et certaines routines ont été améliorées. Le *Stos* est un basic fonctionnant sur *ST* et conçu tout spécialement pour la création de jeux. Il tourne dans les trois résolutions, mais bien évidemment la basse résolution sera le plus souvent de mise pour des jeux riches en couleurs. Pour qui vient du GFA basic 3.0, l'entrée en matière du *Stos* est un peu surprenante et l'on se croit revenu aux temps héroïques du ST basic avec ses numéros de lignes et sa programmation « spaghetti ». Le *Stos* n'est pas sous GEM, ne dispose pas de procédure avec variable locale et ne permet pas directement la récursivité (appel

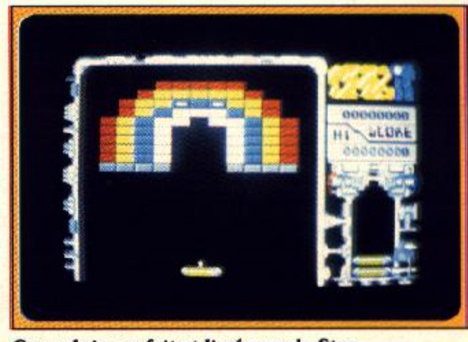


Un robot humanoïde.



L'éditeur de sprites.

d'un sous-programme par lui-même).
L'éditeur est de type plein écran et peut être reconfiguré, en particulier pour changer l'attribution des touches de fonction. Il dispose des principales commandes de déplacement et d'effacement, de la numérotation et renumérotation automatiques, de la recherche-remplacement ainsi que de divers modes d'exécution pas à pas. Il accepte jusqu'à quatre programmes indépendants, chacun d'eux pouvant se dérouler dans une zone d'écran dédiée. En revanche, le contrôle de la syntaxe ne s'effectue que lors du lancement du programme.
Le *Stos* est particulièrement riche en instructions orientées vers le jeu. Il est ainsi très facile de charger, de déplacer et d'animer l'un des nombreux jeux de sprites fournis ou l'un de ceux que vous aurez créé. Toute la gestion des sprites s'effectue par interruptions, elle est donc censée ne pas interférer avec la vitesse d'exécution du programme. Il en est de même de la musique gérée elle aussi en interruptions. Il est tout à fait surprenant de voir votre sprite s'animer et se déplacer, sur un thème musical, pendant que l'on est en train de taper ou d'exécuter un autre programme. Ce système de gestion par interruption donne lieu pourtant à certaines bizarreries. Ainsi, lorsque l'on interrompt un programme en cours, sprites et musiques continuent leur exécution et il faut passer par un *CLS* (effacement de l'écran accompagné ici d'une remise à zéro des pointeurs) pour remettre un peu d'ordre. Dans certains cas d'ailleurs, un premier *CLS* ne suffit pas et il faudra doubler l'instruction pour obtenir un effet.
Le *Stos* accepte jusqu'à 15 sprites différents d'une taille allant jusqu'à 64 × 64 pixels avec détection des collisions. Mais dans ce cas, bien que les routines ait été améliorées, on note un ralentissement notable de l'exécution du programme principal. A titre indicatif, la présence de trois sprites de taille moyenne avec déplacement, animation et musique d'accompagnement augmente de plus de 60 % le temps d'exécution des autres instructions. Le *Stos* gère aussi de manière facile et puissante les opérations de manipulations d'écran : défilement, déplacement, copie de zone d'écran. Il permet même le fondu-enchaîné entre deux écrans de 79 manières différentes et dispose de commandes d'agrandissement et de réduction.
Le son n'est pas en reste avec différents bruits préprogrammés, contrôle de l'enveloppe et reproduction de la musique créée sous l'éditeur. En revanche, il n'y a aucune instruction spécifique pour utiliser les digitalisations sonores de *ST Replay* par exemple. Souris et joystick disposent bien évidemment d'instructions spécifiques. Bien que le *Stos* ne soit pas sous GEM, il offre un jeu d'instructions complet pour gérer fenêtres et menus. Mais ici, pas question d'ascenseur ou d'écran virtuel. Les instructions de programmation plus générales sont assez complètes tout en restant largement en deçà de celles du GFA basic. Il en est de même de la vitesse d'exécution. Les tests comparatifs entre *GFA 3.0* et *Stos* montrent que la plupart des instructions sont exécutées deux fois plus lentement en *Stos*. Mais pour certaines fonctions mathématiques, l'écart devient complètement délirant. Ainsi la répétition mille fois de l'instruction "a = SQR(i^ 2)" prend 0.36 secondes en *GFA* et *Stos* 45 secondes ! Il est donc hors de question de l'utiliser pour des jeux nécessitant de gros calculs : jeux de réflexion, 3D surfaces pleines, etc.
Le *Stos* est livré avec une série d'accessoires puissants chargés en mémoire : éditeurs de sprites ou de musique (déjà décrits en détail dans le n° 62), création de polices de caractères ou



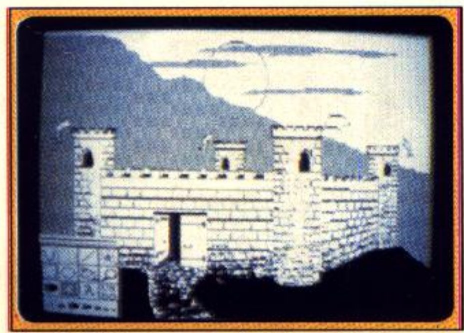
Casse-briques fait et livré avec le Stos.

d'icônes. Il y a même un « assembleur de terrain » pour constituer des décors différents à partir de sprites ou un assembleur 68000. Ce dernier est franchement rustique, ne disposant que de rares pseudo-instructions et n'acceptant qu'une seule instruction à la fois, immédiatement assemblée et stockée. Il peut cependant rendre quelques services pour de courtes routines.
Outre les accessoires, quatre programmes sont fournis. Les trois premiers sont des jeux (casse-briques, *Pac-Man* et *Space Invaders*), le quatrième, *Stos Paint*, est un programme de dessin aux fonctions correctes mais au fonctionnement un peu rudimentaire. Comparé au fabuleux *Dali Pro* avec ses fonctions novatrices et puissantes, il démontre les limitations du *Stos* face au GFA 3.0 pour les applications sérieuse.
Le manuel est clair et bien structuré. En conclusion, le *Stos* est un outil fabuleux pour tout ce qui concerne la création de jeux à base de sprites. En revanche, il risque d'être de peu d'utilité pour les jeux nécessitant de gros calculs ou pour les applications sérieuses (disquettes Mandarin Software, *Atari ST*). Jacques Harbonn

The Publisher

The Publisher est un ensemble comprenant un traitement de texte et un logiciel de PAO, complété de fontes, de dessins au trait et d'un pilote laser. L'ensemble permet un travail facile à condition de ne pas demander des performances trop pointues.

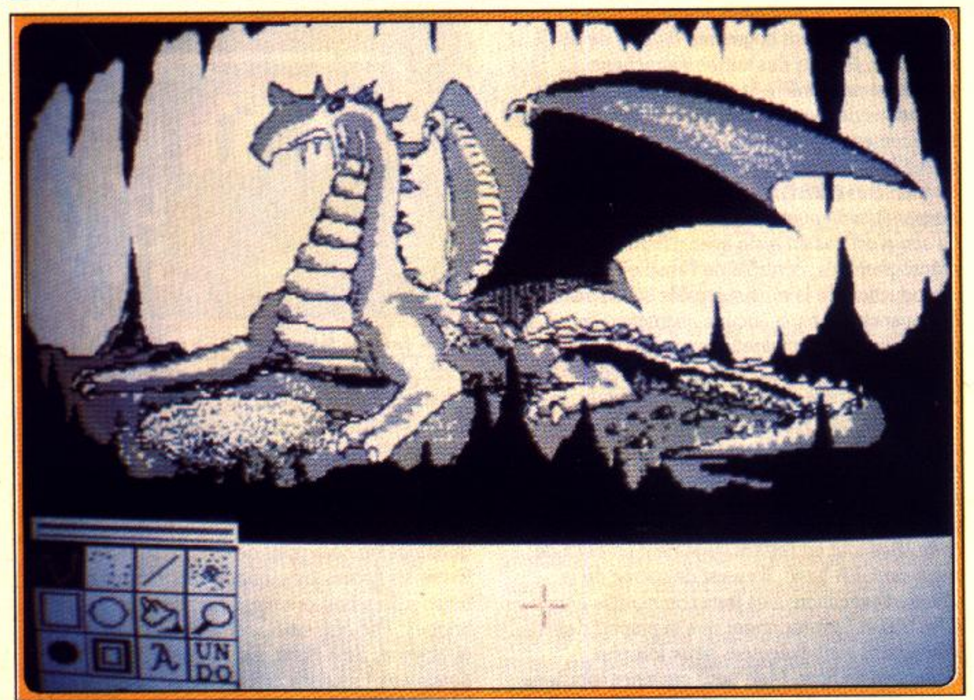
The Publisher est un ensemble de programmes complémentaires destinés à la PAO sur *Amiga*. Le programme de PAO proprement dit est constitué par la version 1.2 de *Page Setter* (voir le dossier PAO du n° 64 de *Tilt*). Il s'agit du meilleur logiciel de ce type sur *Amiga* si l'on excepte *Professional Page*, beaucoup plus puissant mais coûteux, son prix avoisinant les 5 000 F. Le logiciel est intégralement francisé, accentuation comprise, ce qui est quand même indispensable pour travailler en français. En revanche, le lancement du programme donne lieu



Artist's Choice : de superbes dessins.



La mise en pages avec Page Setter.



L'éditeur de dessins de Page Setter est peu performant : mieux vaut charger les images.

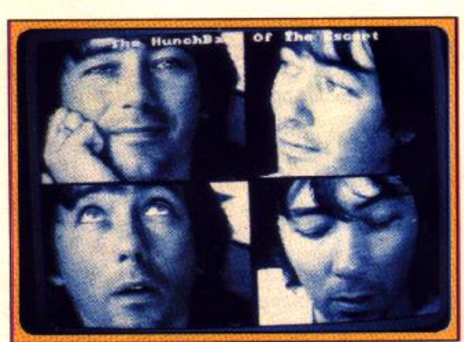
à une petit anomalie : on vous demande d'insérer la disquette CF2 et aucune disquette du pack ne semble correspondre à cette attente.
Heureusement le remède des simple. Il suffit soit de changer le chemin d'accès au répertoire *Fonts* dans la *start-up sequence* (boot de lancement des disquettes *Amiga*) de la disquette *Page Setter*, soit de renommer la disquette *Cale Fonts* et le répertoire *Fonts* en respectivement *CF2* et *CaleFontsII*. Une fois ces petites modifications effectuées, tout marchera correctement. Il n'en reste pas moins surprenant que l'éditeur ait pu livrer des logiciels avec ce problème.
Page Setter reprend le fonctionnement classique des logiciels de PAO : définition de la page avec sa taille et ses colonnes puis définition d'une boîte que l'on pourra ensuite remplir de textes ou de graphismes. Deux éditeurs de texte sont fournis : un éditeur simplifié n'acceptant que cent caractères, utile pour les titres et les inters, et un éditeur plus complet pleine page. Rien ne vous empêche bien sûr de charger un texte provenant d'un autre traitement de texte. La disquette *Cale Fonts* apporte un grand nombre de fontes différentes : Paris, NovaB, London, Boston, etc. Mais il est regrettable que le corps des caractères soit limité à 64 points (en fait la plupart de fontes ne disposent que d'un corps encore plus petit), ce qui empêche de titrer en très gros caractères.
Ceux qui disposent d'une imprimante PostScript pourront utiliser avec profit la disquette *Laser Script* fournie, disquette de lancement du bureau obligatoire pour que *Page Setter* soit ensuite en mesure d'utiliser les fontes vectorielles Adobe. Les polices fournies sont Helvetica, Courier, Times et Symbol. Mais là encore les corps sont limités à 48 points, ce qui est vraiment juste. Fort heureusement, l'utilitaire *Make Font* fourni permet de créer automatiquement une police de corps différent à partir de l'une des polices présentes. Toutefois l'affichage ne sera alors plus WYSIWYG, la nouvelle police étant affichée dans le corps antérieur, à moins de créer le fichier « .metric » et le fichier « police-écran » correspondant, ce qui demande quand même une certaine habitude.
Côté graphisme, le programmee est doté d'un utilitaire de dessin assez rudimentaire (essayez donc la loupe !). Il accepte heureusement n'importe quel fichier image au format IFF ou ILBM (brosses), les images couleurs étant automatiquement converties en monochrome. La disquette *Artist's Choice* contient d'ailleurs un grand nombre de dessins monochrome (pour assurer une bonne reproduction papier) couvrant des domaines très variés : animaux, sports, affaires, visages, technique, etc. Une fois les boîtes remplies, il est facile de les déplacer, de modifier leur tailles, voire même de les superposer (les différents textes et images s'affichent par transparence). On peut encore déplacer un dessin au sein d'un cadre mais pour le texte on ne dispose que des différentes justifications et il faut avoir recours à certaines astuces (création d'un mini-cadre que l'on plaque ensuite à l'endroit voulu) pour déterminer finement l'emplacement des titres par exemple.
L'impression des documents s'effectue soit directement au sein du programme après avoir configuré les préférences pour les imprimantes habituelles, soit en passant par le programme *Laser Script* pour les imprimantes laser *PostScript*. Le pack comprend aussi un traitement de texte, *KindWords2.0* que nous vous avions présenté dans le Tilt journal du numéro 69. Ce traitement de texte est assez agréable à utiliser mais il souffre cependant de quelques limitations. Tout d'abord, il ne fonctionne qu'avec un Méga de mémoire. Ensuite il ne permet ni multicolonnage, ni note de bas de page, ni documents multiples. En revanche, il accepte les graphismes (que l'on peut déplacer et agrandir ou réduire à loisir), effectue la césure automatique en respectant les multiples exceptions de la langue française, dispose des classiques couper-copier-coller et de la recherche et propose un dictionnaire en français de 140 000 mots pour la correction assistée. Trois modes d'impression sont accessibles : normal, Courrier et SuperFont qui utilise des polices spéciales permettant d'obtenir une impression d'excellente qualité, au prix toutefois d'un temps d'impression important. Un quatrième mode Fusion facilite grandement le publipostage. En conclusion, ce pack *The Publisher* est parfait pour tous les travaux de traitement de texte ou de mise en pages pas trop importants. Le manuel, en français et bien conçu, explique les différents programmes et fournit même la liste des polices et des dessins, évitant ainsi de grapiller ces renseignements sur des documentations différentes (disquettes The Disc Company, *Amiga*). Jacques Harbonn

Home Office Kit

Malgré ses autres qualités, l'*Amiga* n'a pas la réputation d'être riche en outils bureautiques. Pour casser cette image, Commodore propose un pack comprenant, outre un *Amiga 500*, une gestion de fichiers, et tous les modules compris dans *The Publisher*.

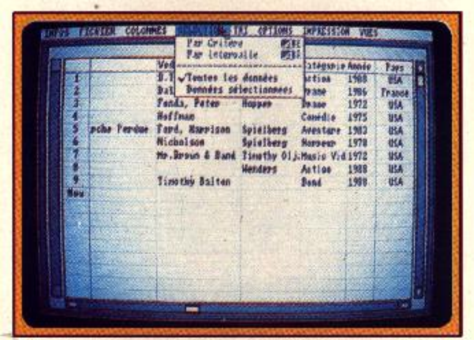


Comment réaliser facilement...



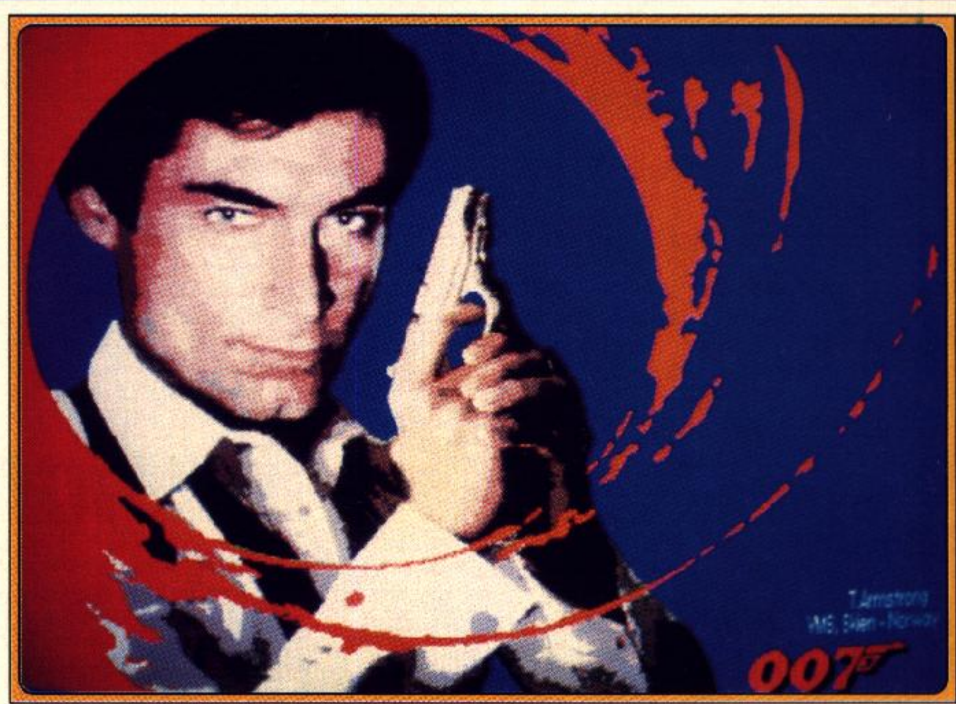
... des diaporamas sonorisées.

Cet autre pack de logiciels pour *Amiga* n'est disponible que dans l'offre liée à l'achat d'un *Amiga 500*. Il contient l'intégralité des programmes de *The Publisher*, tous francisés, avec toutefois une différence : le problème du chemin d'accès à la disquette des fontes de *Page Setter* ne se pose pas ici. Un autre logiciel, *Infofiles*, complète ce pack. Il s'agit d'un programme de gestion de fichier très pratique et très simple d'emploi. Avant de commencer à rentrer les différents éléments de votre base de données, vous devrez bien sûr définir les différents formats d'enregistrement. Une opération simple effectuée en créant une nouvelle colonne qui va contenir le nom générique et le type de données acceptées : texte, montant, date, heure, oui/non, téléphone,alpha, alpha-numérique, image et son (nous reviendrons sur ces deux dernières options). Après la création des différentes rubriques, l'écran va ressembler à celui d'un tableur avec les colonnes des différents renseignements. Il est très facile de modifier la largeur ou la place d'une colonne en décalant simplement le bord droit ou en déplaçant toute la colonne à la souris. De la même manière, on peut éviter le scrolling latéral automatique des informations. Cette grande facilité d'usage sera



Une gestion de fichier en forme de tableur.

très appréciée des novices en gestion de fichier. Une fois les différentes informations rentrées, vous pourrez évidemment les sauvegarder au format du programme ou en format ASCII. Mais il est aussi possible de sauvegarder l'aspect graphique de la base sans son contenu.
Les options de tri sont assez complètes, en ordre croissant ou décroissant et définition du type de sélection (identité, supérieur, inférieur, etc.) ou de l'intervalle. Le système multicritère est un peu particulier. Il consiste à trier sur un seul critère et à n'effectuer les tris successifs suivants pour d'autres critères que sur les fiches déjà sélectionnées. Ce système est bien peu pratique pour des recherches portant sur un grand nombre de critères différents.
En revanche, il a l'avantage de ne pas limiter le nombre de critères possibles.
L'un des points forts du programme réside en sa capacité de gérer images ou sons au format IFF (format standard de l'*Amiga* utilisé par la très grande majorité des logiciels). Rien ne vous empêche donc de gérer vos images ou vos sons (très pratique en particulier pour les amateurs de musique qui ne savent plus très bien à quoi correspond tel ou tel échantillon.
Le programme se contente de garder en mémoire le nom du fichier et son chemin



Infofiles : un logiciel bondissant qui ne vous tuera pas !

d'accès, ce qui permet de gérer un grand nombre d'images ou de sons. Vous aurez de toute manière intérêt à utiliser un disque dur pour stocker ces images ou ces échantillons. En effet, la capacité des disquettes s'avère beaucoup trop limitée pour ce type d'application. Le programme propose d'ailleurs différentes options pour faire défiler images, sons ou les deux à la fois, ce qui peut servir éventuellement à créer très facilement des diaporamas sonorisés de qualité.
Le manuel en français explique de manière claire et complète le fonctionnement de tous les programmes du pack. Un superbe ensemble au prix particulièrement alléchant, le pack complet des logiciels ne revenant qu'à 800 F !
(disquettes The Disc Company, *Amiga* ; prix : 4 500 F avec un *Amiga 500*).

Jacques Harbonn

Fontz

Utilisateur d'un traitement de texte, mais fervent de la variété, vous êtes las de voir votre *ST* imprimer toujours les mêmes formes de lettres. *Fontz*, un éditeur de fontes, peut vous sortir de ce mauvais pas. Il permet d'importer, de transformer et de créer des polices de caractères. Mais il faut être doué !

Un éditeur de fontes permet la création de nouvelles polices de caractères, ou bien la modification de polices existantes. Il offre de nouvelles formes de lettres pour agrémenter des textes. Dans cette optique, *Fontz* convertit les fichiers de polices provenant du *Macintosh*, de



Redéfinition de caractères avec Fontz.

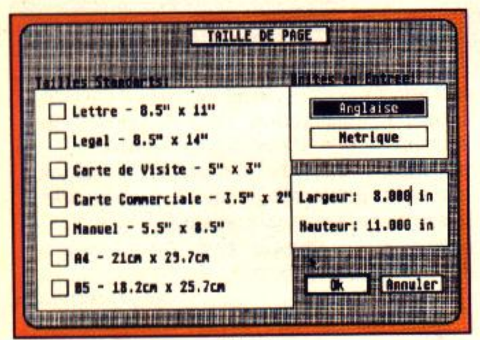
l'*Amiga*, de Degas, ce qui permet au *ST* de s'enrichir de nombreuses et nouvelles fontes. La conversion de ces fichiers n'est pas chose facile, mais elle est possible. Mais, dès le départ, *Fontz* contient quelques polices au format Degas, Amiga et Macintosh, prêtes à être transformées au format GEM.
La modification ou la créatioin de fontes nécessite de savoir précisément ce que l'on veut obtenir. Notons que ce type d'activité artistique ne s'improvise pas, et représente l'acquisition d'un savoir technique pointu. En fait c'est un métier à part entière.
Fontz vient combler une lacune dans le monde d'Atari, qui dispose de peu de fontes pour toutes les applications liées au texte et à la mise en pages. Ce produit n'est pas encore parfait, mais, pour seulement 300 F, il peut intéresser des semi-professionnels déjà avertis ou des amateurs aventureux (disquette Neocept pour *Atari ST*).

Jean-Jacques Carron

Wordup

Déjà riche en traitements de texte avec *FirstWord* et *Le Rédacteur*, le *ST* conforte sa position grâce à *Wordup* qui, par ses capacités, n'a rien à envier à ses prédécesseurs.

L'arrivée d'un nouveau traitement de texte sur *Atari* est un événement notable qui renforce l'image professionnelle de la marque. *Wordup*, parce qu'il est WYSIWIG, se rapproche de la PAO par ses nombreuses possibilités, mais il s'agit d'abord et surtout d'un traitement de texte puissant. L'installation sur disquettes ou sur disque dur ne demande pas de grandes connaissances en programmation, *Wordup* s'occupe de tout à l'aide d'un menu bien étudié. Il vous suffit de connaître les caractéristiques de votre machine.
Une fois installé, il propose son environnement de travail, menus déroulants en haut de l'écran,



Un traitement de texte Wysiwyg.

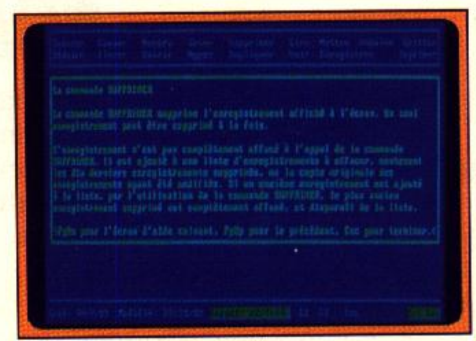
rappel des touches de fonctions en bas de l'écran, on retrouve les commandes standard de ce type de produit : blocs, couper-coller, marges à gauche et à droite, haut et bas... Tout ceci ressemble fort à *First Word*. Mais *Wordup* va plus loin. Il traite le texte non comme un bloc d'un seul tenant, mais permet de définir des « paragraphes » et de leur attacher une forme particulière (justification, marges, interlignage, police). Chaque paragraphe possède un marqueur de fin et de début. L'ouverture simultanée de plusieurs fichiers — jusqu'à quatre —, disponibles par un simple clic, permet le transfert des informations ou l'ajout de notes, de l'un vers l'autre, en utilisant les modes de copie et d'insertion à un endroit précis du texte.
Wordup est ouvert aux autres applications, particulièrement le publipostage en liaison avec *Superbase, DB Master-One, Data-Manager-ST,* et même *DBase III +* sur *PC*, etc. Il se conforme bien entendu à l'obligation, du chargement et de la sauvegarde de textes au format ASCII.
Un texte est souvent plus compréhensible avec des graphiques ou des graphismes : *Wordup* sait les insérer dans votre composition. Au format Degas, Neochrome ou GEM, ceux-ci sont modifiables en taille. Le texte suit alors le cadre de l'image. Pour ne pas ralentir *Wordup*, il est préférable d'user de la fonction qui cache les dessins. Le cadre devient alors grisé.
Proche de la PAO, *Wordup* utilise la notion de page-maître : tout ce qui est défini sur cette première page apparaît dans les suivantes : logo, en-tête, numérotation, etc. plusieurs pages-maître peuvent coexister, une pour les pages paires, l'autre pour les impaires. Le glossaire est une fonction puissante qui associe à un mot ou « mnémonique », des blocs de textes préalablement saisis dans le glossaire.
La puissance de *Wordup* se paie par une certaine lenteur dans l'affichage des textes, mais aussi par un apprentissage un peu long. Gageons que le problème de « vitesse » sera réglé dans la prochaine version du programme, et que ce produit s'enrichira d'un dictionnaire correcteur orthographique.
Pour 700 F environ, *Wordup* offre une alternative à *FirstWord* et au *Rédacteur* qui visent surtout la production de lettres et de courrier en grand nombre (trois disquettes Neocept pour *Atari ST*).

Jean-Jacques Carron

Memory Mate

Un fichier sans création de fiches, cela semble impossible ! Et pourtant, *Memory Mate* réalise cet exploit. Vous entrez des notes au hasard : il retrouve et classe toutes les données sur demande !

Gestionnaire d'informations non structurées, *Memory Mate* correspond à un nouveau concept, celui de l'organisation des idées. Disons pour simplifier que ce programme fonctionne un peu comme une base de données où chaque mot, où qu'il soit, est une donnée. Le logiciel, sur *PC*, peut s'installer en résident. Son appel se fait par la combinaison des touches Alt et Z, il suffit alors de commencer à taper tout ce qui vous passe par la tête. Chaque enregistrement contient jusqu'à 120 lignes, la taille des fichiers est limitée par la capacité de stockage disque. L'écran est particulièrement clair, fenêtre de menu en haut de



Des écrans d'aide très lisibles.

l'écran, ligne d'information en bas. Les fonctions proposées sont rapidement comprises et mémorisées.
Tous les mots saisis avec *Memory Mate* sont indexés, la recherche d'un mot ou groupe de mots s'effectue sur tout le fichier, sans qu'il soit nécessaire de préciser un quelconque numéro d'enregistrement. La saisie se fait au clavier, par importation à partir d'un fichier au format ASCII, ou par transfert avec d'autres logiciels directement à l'écran. *Memory Mate* permet d'associer à un enregistrement une date de rappel.
Prenons un exemple pratique : admettons que vous ayez saisi une centaine d'enregistrements correspondants à autant de recettes de cuisine, et que vous souhaitiez savoir dans lesquelles est utilisé un presse-agrumes. Appel de la commande



En haut, le menu, en bas, les références.

Trouver, frappe de « presse-agrumes », en majuscules ou minuscules, peu importe, et hop ! les enregistrements comportant ce terme défilent l'un après l'autre, le mot sélectionné apparaissant en vidéo-inverse. On imagine rapidement les multiples utilisations d'un tel logiciel : prise de notes, bibliographie, analyse de contenu, etc. L'outil est là, il vous reste à faire preuve d'imagination.
La recherche peut être affinée par l'emploi de conditions logiques (et, ou, pas) et des jokers bien connus des utilisateurs de *MS-Dos* : (?,*). Toutes proportions gardées, *Memory Mate* crée sa propre notion d'hypertexte, une notion qui permet de relier des informations à partir d'enregistrements distincts ou de base de données différentes. Cette notion d'hypertexte utilise un « marqueur » à poser après chaque terme, mot, groupe de mots ou date que l'on désire utiliser comme clé. Un terme transformé en clé d'accès, avec son enregistrement, peut être relié à tous les enregistrements extraits au moyen de la commande Trouver.
Pour terminer ce rapide tour d'horizon de ce soft qui n'épuise pas ses possibilités, un mot sur le manuel, clair, utile et pédagogique. Pour 499 F, *Memory Mate* rendra sûrement des services que nombre d'étudiants, professeurs, curieux (et peut-être ménagères) apprécieront à leur juste valeur (disquette Broderbund, distribué par Loriciel pour *PC*).

Jean-Jacques Carron

L'atelier du futur

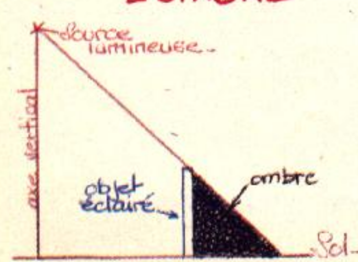
Les nouveaux softs de dessins sur ST, Amiga, Apple II GS, *compatibles* PC et Archimedes *font assaut de performances techniques. Logiciels plus puissants, plus simples, aux palettes plus étendues.* Tilt *les compare et en profite pour vous offrir un véritable cours de dessin, signé VTRX...*

Quoi de neuf dans le petit univers du graphisme sur micro ? Par rapport à notre précédent dossier (voir *Tilt* Bis n° 58 H), deux phénomènes marquants. On note tout d'abord l'absence de nouveaux développements sur ordinateurs 8 bits et le faible nombre sur 16/32 bits.

la traversée du désert commencerait-elle pour les Amstrad CPC, C 64 et autres 8 bits dans le domaine du graphisme ? Il semble que oui. Vous ne trouverez donc aucun 8 bits dans ce dossier. Ce que nous avions dit dans le *Tilt* Bis n° 58 H reste parfaitement d'actualité. Soulignons toutefois que la disponibilité de certains programmes testés à l'époque risque de poser problème. N'hésitez donc pas à contacter votre revendeur habituel.

Autre phénomène marquant, pour les 16/32 bits cette fois-ci, la diminution globale de l'offre, pour reprendre l'expression des spécialistes du marketing. Autrement dit, il existe moins de programmes qu'il y a un an. Ainsi sur *Atari ST, Quantum Paint* a carrément disparu des réseaux de distribution. *Spectrum* lui a fait un sort... Il en est de même pour d'autres logiciels, et pour d'autres machines que le *ST*. Concrètement, les nouveaux produits, et surtout la déclinaison des versions, sont peu nombreux. Sur *Amiga,* on a eu *Deluxe Paint II,* le *III* est désormais la référence. C'est pourquoi le principe d'exhaustivité des dossiers graphiques précédents n'a

LA LUMIÈRE ET L'OMBRE



pas été repris ici. Seules cinq machines sont représentées : l'*Atari ST/STE*, l'*Amiga*, l'*Apple II GS*, les *PC* et compatibles ainsi que l'*Archimedes*. Les programmes anciens, passés de mode et dont la distribution n'est pas suffisamment assurée, ont été évincés par nos testeurs. Vous ne trouverez pas non plus certains types de logiciels comme les « retoucheurs » (*Image Partner, ZZ Lazy Paint* et autres), les *Draw & Draft*, les modéliseurs 3D et pas plus que les générateurs de fractales.
Bref, nous sommes uniquement penchés au chevet du dessin 2D artistique. Comme nous avons voulu ce dossier pratique, nous vous proposons une approche des bases du dessin mais aussi de la meilleure manière de reproduire vos œuvres...

AMIGA

S'il est bien un domaine où l'*Amiga* fait parler de lui, c'est bien celui du graphisme. Ses performances impressionnantes ont attiré de nombreux éditeurs de logiciels. Editeurs très connus comme Electronic Arts, mais aussi éditeurs évoluant habituellement dans l'univers Amiga comme Newtek. D'où une masse d'applications ayant un rapport plus ou moins direct avec la D.A.O. Un ténor s'impose cependant : *Deluxe Paint III*. Il possède bien des rivaux, mais sont-ils à la hauteur ?

Digi-Paint 3

Rapidité, accessibilité et puissance sont les atouts de cette nouvelle version d'un programme bien connu des utilisateurs d'Amiga. Ce logiciel de dessin de Newtek permet l'utilisation simultanée des 4096 couleurs de l'*Amiga*. Il bénéficie d'une nouvelle interface utilisateur qui tient compte de fonctions additionnelles du programme et qui facilite l'accès aux options disponibles. La sélection des outils et des fonctions est confiée, en alternance, à trois tableaux de bord intelligibles (ce qui n'est, malheureusement, pas toujours le cas quand des icônes sont utilisées) et à une barre de menus. La sélection des couleurs est plus aisée qu'auparavant. Le tableau de bord, qui prend en charge la définition de la palette de couleurs, donne la mesure de l'étendue des possibilités du programme. Force est de constater que la gestion du mode HAM est désormais parfaitement maîtrisée et que les "bavures" (couleurs parasites visibles sur les contours d'un trait lors de la superposition de deux couleurs) sont réduites au minimum. En outre, des fonctions viennent faciliter l'usage d'une palette aussi riche en automatisant la génération de dégradés. *Digi-Paint 3* permet ainsi de réaliser en un rien de temps des effets d'ombrages et de reflet qui donnent du volume aux dessins. La création d'une sphère rutilante ne demande que quelques secondes. Des fonctions d'anti-aliasing viennent opportunément estomper les crénelures caractéristiques des dessins sur ordinateurs. Une icône représentant une paire de ciseaux per-

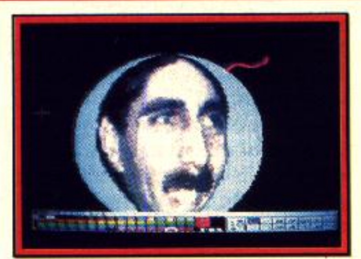


Digi Paint 3.0 (Amiga).

met de transformer une partie du dessin en brosse (les cheveux d'un personnage, par exemple), ce qui fait gagner un temps appréciable ! *Digi-Paint 3* dispose en outre de fonctions de texte, de plaquage d'images sur des volumes simples, d'une puissante loupe, mais attention : il est chaudement recommandé de disposer d'un mégaoctet de RAM pour jouir pleinement de toutes les fonctions. Le programme *Transfer 24*, fourni en prime sur la disquette, permet de transformer des images digitalisées au format IFF (Prix F).

Photon Paint 2.0

D'emblée, le manuel d'utilisation annonce la couleur : comme la plupart des logiciels récents de création graphique sur Amiga, celui-ci demande un mégaoctet de RAM. La gestion de l'affichage de 4096 couleurs exige, en effet, une grande capacité de mémoire. Comme *Digi-Paint 3*, *Photon Paint 2.0* (Microillusions) dispose de fonctions permettant de maîtriser avec aisance l'étendue de la palette disponible (ombrage et dégradés automatiques, par exemple).
L'ambition des programmes de dessin en HAM est aujourd'hui d'offrir à l'utilisateur toutes les



Photon Paint 2.0 (Amiga).

fonctions et les facilités d'un logiciel de dessin classique. Cet objectif est désormais atteint. *Photon Paint 2.0* dispose donc de toutes les fonctions qui étaient autrefois l'apanage des programmes qui se cantonnaient à la gestion d'une palette limitée.
Il propose, en effet, de nombreuses options de déformation d'images (agrandissement ou réduction selon un ou deux axes, rotation, plaquage d'une image sur une sphère, génération d'effets de volume)...
C'est la variété et la puissance de ses fonctions d'effets spéciaux et de manipulation de blocs qui constituent toute la richesse de ce programme. Suprême paradoxe, une option "pixel" donne même à votre dessin des allures d'image digialisée en la transformant en une mosaïque de pavés ! Un excellent programme de dessin en mode HAM (Prix F).

Deluxe Paint III

La troisième version de *Deluxe Paint* constitue la référence sur *Amiga* pour le dessin artistique et l'animation. Il faut dire que cette



Deluxe Paint III (Amiga).

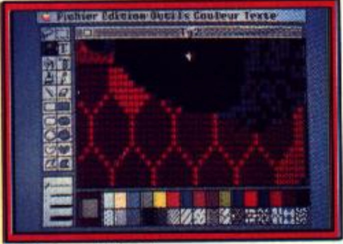
réalisation d'Electronic Arts est particulièrement puissante. Bien que le programme accepte de fonctionner sur un *Amiga 500* sans extension mémoire, il ne pourra révéler ses pleines capacités qu'avec un méga de mémoire ou même plus pour les résolutions élevées ou les animations complexes. Le logiciel tourne en cinq résolutions différentes, depuis la basse résolution (320 × 200) jusqu'à la haute (640 × 400), en passant par le mode overscan (l'image couvrant alors tout l'écran), très utile en vidéo. La palette dispose d'un registre de 2 à 32 couleurs et même 64 sur les *Amiga* acceptant le mode *halfbrite*.
Deluxe Paint III offre tous les outils de dessin classiques : brosses multiples, dessin à main levée en trait plein ou pointillé, figures prédéfinies (courbes, droites, rectangles, cercles, ellipses, polygones), vides ou remplies pour certaines, spray paramétrable, options texte complètes, loupe grossissant jusqu'à 400 fois, dessin en miroir, etc. Le menu brosse ouvre la porte à toute sorte de manipulations : modification de taille, permutation, modification des contours, rotation d'un angle quelconque, déformations, création automatique d'effets de perspective. L'animation est tout aussi riche avec trois modes de travail : un mode classique où l'on dessine une à une les images de l'animation, *animpainting* qui gère automatiquement le déplacement en 2 ou 3 dimensions d'objets, avec rotations et mouvements cylindriques et enfin les brosses animées qui sont constituées non d'une seule image mais des différentes images reproduisant un mouvement. Le manuel en anglais est très didactique et les disquettes contiennent de nombreux éléments de dessins et d'animation. Un maître programme combinant puissance et facilité d'utilisation (Prix F).

APPLE

Situé, au point de vue des performances graphiques, entre l'*Atari ST* et l'*Amiga*, l'*Apple II GS* résiste bien aux assauts de ses concurrents les plus directs. Il est vrai qu'avec une palette de 4096 couleurs, une des résolutions de 320 par 256 en 16 couleurs, et 640 par 256 en 4 voire 16 couleurs, le *GS* se comporte très honorablement. Il dispose, tout du moins aux Etats-Unis, d'une logithèque relativement importante tant en quantité qu'en qualité. Trois programmes se distinguent toutefois : *Deluxe Paint II, Paintworks Gold* et *GS Paint*. Tous s'utilisent un peu de la même manière. Nul miracle : ils respectent tous l'interface utilisateur de la machine. Voilà qui est bien et qui devrait inspirer bien des développeurs sur d'autres machines. Une présentatioin unifiée des programmes permet, en effet, de diminuer le temps d'apprentissage.

GS Paint

Ce soft, conçu tout spécialement pour l'*Apple II GS* par Apple, est comparable à *Mac Paint* sur *Macintosh*. A dire vrai, on pourrait presque croire qu'il s'agit du même programme à la couleur près, bien évidemment. Ainsi, trames, tracès, textes peuvent utiliser diverses teintes en fonction



GS Paint (II GS).

des désirs de l'utilisateur. Les possesseurs de *Macintosh* monochrome apprécieront... Toutes les fonctions de base sont ici présentes mais *GS Paint* laisse rapidement entrevoir ses limites : gestion des couleurs parfois par trop sommaire, loupe primitive obligeant à de désagréables et multiples aller et retour, travail limité à la basse résolution. En guise de conclusion, on peut dire que *GS Paint* — autrement nommé *Painworks Plus* aux Etats-Unis est loin de convaincre totalement. C'est pourquoi il a bien du mal à rivaliser avec ses challengers (Prix F).

Deluxe Paint II

Deluxe Paint II (Electronic Arts), adapté sur *Apple II GS*, s'avère bien plus performant. Globalement, on retrouve ici toutes les fonctions connues dans les versions *Amiga* et *PC* de ce programme. Pour l'utilisateur familiarisé à l'univers Apple, la mise en œuvre du programme n'apparaît cependant pas très simple. Sur le côté droit de l'écran, une fenêtre propose diverses icônes. Celles-ci facilitent l'accès aux fonctions, mais un certain apprentissage est nécessaire car le symbolisme des icônes n'est pas toujours parlant.
Première limitation de *Deluxe Paint II* sur *GS* : il ne gère que



Deluxe Paint II (II GS).

quatre couleurs en mode 640 par 256 points. En outre, le transfert d'un dessin d'une résolution à l'autre nécessite une sauvegarde du dessin puis un rechargement ensuite. C'est un peu fastidieux.
Les fonctions classiques sont présentes : tracé de droites et de courbes, rotations, écriture de textes, loupe, etc. Celle-ci dispose de quatre résolutions et se déplace sur la page à l'aide de flèches. Pour la gestion des couleurs, aucun commentaire n'est à faire. En revanche, *Deluxe Paint* simplifie la création de dégradés. On sélectionne une couleur de départ puis une d'arrivée et le programme crée le reste. En outre le mixage de couleurs, très simple, permet un mixage vertical et horizontal. Enfin, *Deluxe Paint II* nécessite au moins 1 Mo de mémoire vive. Cela ne pose, du reste, pas de problème puisque, depuis environ un an, les unités centrales sont livrées avec cette quantité de mémoire. On le voit, ce programme possède certaines limitations. Pour le débutant, ces dernières ne sont pas trop contraignantes mais l'amateur éclairé préférera de ce fait s'orienter vers d'autres programmes (Prix F).

Paintworks Gold

Il préférera sans doute *Paintworks Gold*, version évoluée de *GS Paint*. En fait, ce logiciel d'Audiolight s'inspire à la fois de *Deluxe Paint* et de *GS Paint*. De ce dernier, il reprend la philosophie de simplicité, du second la puissance avec, bien entendu, quelques petites améliorations. Ainsi, il dispose des deux résolutions de la machine avec en prime 16 couleurs en 640 par 256 points. En outre, il permet

LA COULEUR ET L'HARMONIE

COULEURS PRIMAIRES
COMPLÉMENTAIRES
PRIMAIRES
PRIMAIRES

TOUT D'ABORD, UNE RÈGLE À RETENIR:
"TOUTE COULEUR PROJETTE SA COMPLÉMENTAIRE SUR LA COULEUR QU'ELLE COTOIE"
ON OBTIENDRA DONC UNE TONALITÉ MAXIMALE EN JUXTAPOSANT DEUX COMPLÉMENTAIRES (COULEURS OPPOSÉES SUR LE CERCLE)

EN MELANGEANT DEUX COMPLÉM. ON OBTIENT DU GRIS.

QUELQUES HARMONIES.

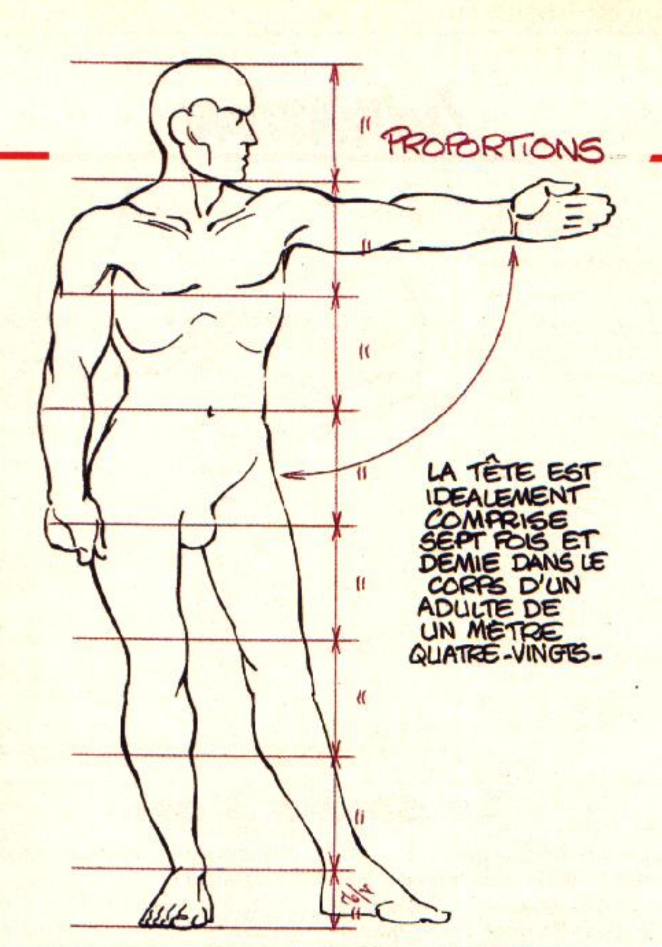
À 4 COULEURS.
- 2 COMPLEMENT. À 90° SOIT
- 3 COULEURS QUI SE SUIVENT PLUS LA COMPLÉMENT. DE LA CENTRALE SOIT

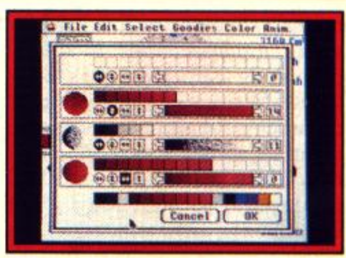
À 3 COULEURS
- ANGLE À 120°



Paintworks Gold (II GS).

de transférer très simplement un dessin d'un mode écran à l'autre, grâce à un petit accessoire de bureau situé dans le menu pomme. *Paintworks Gold* gère, bien entendu, la palette de 4096 tons et propose un système fort simple de gestion des couleurs et de leur affectation. Chaque couleur est définie par la position de trois curseurs sur trois échelles de teintes rouges, vertes et bleues. Pour ce qui est des dégradés, *Paintworks Gold* prouve encore sa supériorité. Ces derniers sont automatiquement générés avec un maximum de 196 teintes à partir de quatre couleurs choisies par l'utilisateur.





Paintworks, des réglages simples.

Les déformations sont comparables mais plus rapides que celles de *Deluxe Paint* avec, par exemple, des rotations selon divers axes.
Dommage, on aurait aimé en avoir un peu plus. Il est clair que *Paintworks Gold* l'emporte sur les autres logiciels présentés ici. Signalons toutefois qu'il nécessite aussi au moins 1 Mo de mémoire vive (Prix F).

ARCHIMEDES

S'il est une machine souvent oubliée dans l'univers du graphisme sur micro-ordinateur, c'est bien l'*Archimedes* d'Acorn. Pour mé-

Shoot Screen

Photographe à *Tilt*, je prends chaque mois des vues des logiciels. Voici ma méthode pour photographier des écrans.

Premièrement, l'appareil. Quel que soit son format (6 × 6, 24 × 36 ou autre), il doit impérativement posséder un réglage du temps d'exposition (durée pendant laquelle l'obturateur s'ouvre pour laisser passer la lumière sur le film) et une bague de réglage du diaphragme, c'est-à-dire de l'ouverture qui détermine la quantité de lumière qui pénètre dans l'appareil. Pour les prises de vues d'écrans, le temps de pose doit, en effet, être réglé sur une valeur supérieure au temps de balayage de l'écran, la fréquence de balayage de l'écran étant l'ordre de 25 images par seconde. Il ne faut pas choisir un temps de pose inférieur à 1/15e de seconde sous peine d'avoir de jolies barres en diagonale sur la photo ! Si le format 6 × 6 cm (taille de l'image sur le film) donne en principe des images mieux définies, les différences seront minimes pour les prises de vues d'écran, la résolution des ordinateurs étant de loin inférieure à celle de la moindre pellicule photo, même en 24 × 36 (300 000 points environ contre plus de 20 millions de points).

Deuxièmement : avoir un pied, ou un objet quelconque, pour poser l'appareil. Les temps de pose assez long rendent, en effet, l'immobilisation de l'appareil nécessaire. Sinon, gare aux bougés ! Eviter toute source de lumière extérieure (lampe, soleil, tube néon) qui sont souvent la cause de reflets.

Troisièmement : bien régler le moniteur. Réglez la hauteur et la largeur de l'image avec un logiciel de création graphique qui vous servira de mire : générez un cercle à l'aide de l'option de traçage automatique, puis réglez le moniteur (à l'aide des boutons qui sont généralement situés sur la face arrière) afin que votre cercle ne ressemble pas à une pastèque ou à un ballon de rugby. Chargez ensuite l'image ou le logiciel à photographier. Réglez couleurs et contraste de façon optimale.

Quatrièmement : bien cadrer. L'appareil doit être parfaitement dans l'axe de l'écran pour éviter les déformations de l'image (lignes fuyantes). Le mieux est d'utiliser un objectif de longue focale (au moins 80 mm pour un appareil au format 24 × 36 et 150 mm pour un appareil au format 6 × 6) afin de minimiser les déformations. Les grand angles donneront à vos écrans des allures de bocal ! La mise au point, donc la netteté, est parfaite lorsque vous distinguez parfaitement les lignes horizontales du moniteur. Evitez d'utiliser vos objectifs à l'ouverture maximum (le plus petit chiffre inscrit sur la bague de diaphragme de votre appareil photo) car vous auriez sans doute des images moins contrastées, moins piquées et peut-être moins nettes qu'avec une ouverture moyenne (5,6 ou 8 environ).

Tableau des ouvertures en fonction de divers paramètres

Temps d'exposition	4/10 sec	8/10 sec	15/10 sec
Type d'image	Image fixe	Jeu lent	Jeu rapide
Sensibilité			
100 ASA	5,6	3,5	2,8
200 ASA	8	5,6	3,5
400 ASA	11	8	5,6

Cinquièmement : un bon rapport vitesse/ouverture. Le nombre de combinaisons possibles entre vitesse et ouverture, en fonction de la sensibilité de la pellicule, est impressionnant, je vous donne donc un tableau. Personnellement, j'utilise du 100 ASA, car plus la pelliculle est sensible, plus l'image perdra de la définition (la grosseur du grain du film est proportionnelle à la sensibilité du film qui s'exprime en ASA. De plus, les films sensibles sont généralement plus chers que les autres et ont souvent un moins bon rendu des couleurs). Vous pouvez parfaire les réglages de vitesse et d'ouverture grâce à une cellule (instrument de mesure de l'exploitation lumineuse). Pour éviter les vibrations parasites, utilisez le retardateur de l'appareil ou un déclencheur souple.

La photographie est une bonne technique pour sortir un dessin ou une image de jeu. Mais il ne faudrait pas oublier les imprimantes vidéo dont les images sont de plus en plus correctes, ou des appareils encore plus sophistiqués qui impressionnent directement le film à l'aide de faisceaux laser. Avec ces techniques, pas de lignes horizontales sur l'image ! Mais la photographie restera quand même.

moire, rappelons qu'il existe plusieurs modèles mais tous disposent de caractéristiques similaires. Microprocesseur 32 bits, co-processeur graphique et sons, d'entrée/sorties et de gestion mémoire sont en technologie RISC (Reduced Instruction Set Computer, Ordinateur à jeu d'instructions réduit) et offrent 32 bits sur le bus de données. On imagine aisément la capacité de calcul de l'ensemble.
Côté graphisme, la famille *Archimedes* se défend très bien. La palette dispose de 4096 teintes. Les résolutions sont très diverses. Pour résumer, disons, qu'avec un écran classique de style Péritel, on dispose de 640 par 256 points et, avec un écran Multisync, il est possible d'afficher 640 par 512 points. Le tout en 256 teintes simultanées choisies dans la palette. Inutile de préciser qu'il s'agit là de chiffres d'exception. Il faut cependant savoir que la mémoire réservée aux circuits d'affichage est prise sur la mémoire centrale. Toutefois, comme l'intégralité du système est en ROM, on dispose toujours d'au moins 500 Ko utilisateur avec une mémoire de 1 Mo.
Au crédit de l'*Archimedes*, soulignons, en outre, un affichage de très grande qualité dépourvu des scintillements spécifiques à l'*Amiga* dans certaines résolutions. En effet, l'Archimedes fonctionne seulement avec un écran haut de gamme et profite des modes les plus performants. Compte tenu de ses capacités, l'*Archimedes* occupe une place honorable dans l'univers du graphisme. Un nombre relativement important de programmes de dessin en tout genre existent outre-Manche. Toutefois, la faible diffusion de la machine en France limite le nombre de titres diffusés ici. Résultat, seuls *Atelier*, *Pro Artisan* et *Leonardo* sont disponibles en France.

Leonardo

Relativement ancien, *Leonardo* de Cambridge Soft a été à l'origine développé pour le système d'exploitation *Arthur 1.2* désormais remplacé par le *RiscOs*. Ce programme n'utilise donc pas les derniers possibilités de la machine comme le multitâche. Toutefois, cela n'est finalement pas déterminant. En revanche, les capacités du programme sont bien décevantes. *Leonardo* se borne à exploiter une infime partie des capacités du micro, à savoir les seules routines graphiques présentes dans les entrailles de la machine. Les fonctions proposées ne sont



Leonardo (Archimedes).

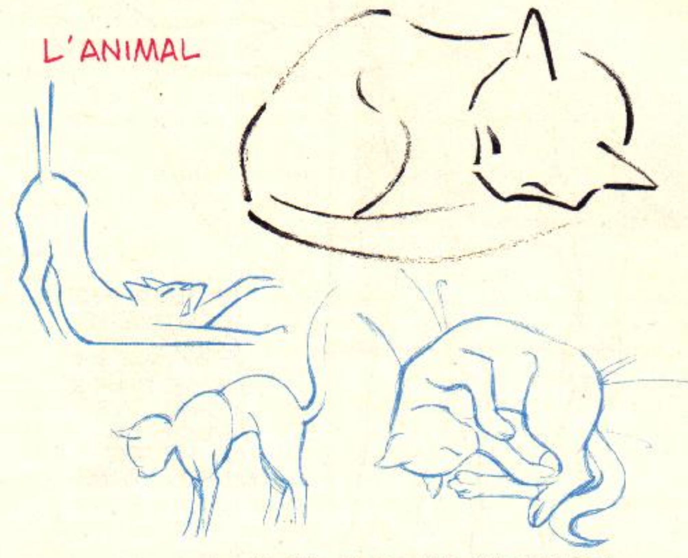
pas négligeables mais la gestion des formats, par exemple en ce qui concerne les pages, est inexistante. En outre, l'interface utilisateur de *Leonardo* est loin d'être un modèle du genre. En conclusion, ce genre de produit ne redorera pas le blason de la machine (Prix D).

Pro-Artisan

Pro-Artisan de Clares est le successeur du premier programme de dessin sur Archimedes : *Artisan*. Relativement coûteux, tout du moins de ce côté-ci de la Manche, il se présente comme un logiciel sérieux, voire professionnel, se posant comme l'homologue de *Deluxe Paint* sur *Archimedes*. Premier choc pour le non-initié : l'interface utilisateur est entièrement basée sur les icônes. Une pression sur un des boutons de la souris fait apparaître la palette, une seconde le menu. A partir de ce dernier, l'accès à divers outils plus ou moins classiques est possible.
Côté originalité, soulignons la fonction lissage entièrement paramétrable. Il est possible d'atténuer les contours sur tout ou partie de l'image. Selon un principe similaire, gomme, aérosol mais aussi taille de tracé sont paramétrables en largeur. Les autres fonctions sont classiques dans l'univers *Archimedes*, parfois moins avec les autres : formes de traits nombreux, remplissage de zones même avec une trame, ca-



Pro-Artisan (Archimedes).



L'ANIMAL FAMILIER EST UN BON MODÈLE POUR L'ÉTUDE DE LA MORPHOLOGIE DES QUADRUPÈDES.

Le dessin d'art

Comme nous l'avons vu plus haut, il existe deux manières de restituer une image créée sur ordinateur. La première — la photographie — peut être qualifiée de réaliste. Elle tend à donner un résultat le plus proche possible de l'image originelle. La seconde est la création d'une œuvre sur papier classique par le biais d'une imprimante. Au premier abord, l'intérêt de cette méthode n'est pas évident. Disons pour résumer qu'elle permet d'aller plus loin que le strict travail sur ordinateur. Il est possible de modifier à loisir une sortie imprimante par collage, assemblage, et tout autre forme de travail sur papier. Ainsi, Jérôme Teysseyre utilise une telle méthode depuis quelques numéros pour illustrer la rubrique SOS Aventure.
Le principe est le suivant. Il construit un dessin sur ordinateur. Ce dernier ne représente toutefois que les motifs, les contours des objets. Vient ensuite la sortie imprimante proprement dite : le dessin est imprimé sur papier normal au format A4. Rassurez-vous, une imprimante de qualité moyenne suffit pour que le résultat final soit satisfaisant. Ainsi, Jérôme Teisseyre utilise de gros carrés pour ses contours. Et les gros carrés, vous pouvez les obtenir sur n'importe quelle imprimante compatible Epson disposant d'un mode graphique minimal ! Une fois le dessin imprimé, Jérôme troque son ordinateur contre ses pinceaux pour colorier les diverses formes dessinées grâce à l'ordinateur.
L'intérêt de cette opération : dépasser la machine. Introduire un «plus» en combinant des techniques classiques de dessin avec l'outil informatique. De cette manière, le champ ouvert est, du point de vue du dessin tout court, bien plus large que celui proposé par le seul écran du micro-ordinateur.
On peut ainsi créer des posters, par exemple. Certes, vous pouvez les réaliser à partir d'une photo d'écran mais le résultat ne sera jamais aussi original, aussi personnel.
Si vous désirez vous orienter vers ces techniques, vous devrez avoir des logiciels proposant une bonne gestion imprimante. Si un programme que vous jugez satisfaisant en matière de dessin sur écran n'est pas en mesure d'imprimer votre travail, la situation n'est pas pour autant désespérée. Il existe, sur les machines dont nous parlons dans ce dossier, des accessoires de bureau qui seront en mesure de pallier les insuffisances des logiciels. Il n'en est pas de même pour la gestion des formats. Un programme qui ne travaille qu'au format de page de la taille de votre écran d'ordinateur est trop limité. Un travail au format de l'imprimante — A4 par exemple — devient vite nécessaire même, si au début, on arrive à se satisfaire de peu, puisque l'on se trouve dans un cadre expérimental.

SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE

LES CONSOLES DE JEUX ET LES CARTOUCHES SEGA SONT EN VENTE PRÈS DE CHEZ VOUS:

VOTRE POINT DE VENTE «SEGA BOUTIQUE»:

SEMAPHORE TASMAN S.A.
01630 CHALLEX

RM SOFT
ROUTE DE LA FAUCILLE
01630 ST-GENIS-POUILLY

AU TELE QUI FUME
5, AV. GAMBETTA
02000 LAON

PICARDIE TELEMATIQUE
19, ESPACE LES ORIELS
02100 SAINT-QUENTIN

TANDY SAINT-QUENTIN
1, RUE DE PARIS
02100 SAINT-QUENTIN

GAME'S 2000
67, RUE RASPAIL
02210 SAINT-QUENTIN

DEBAS ET FILS
85-100, RUE EMILE-MORLAIX
02310 CHARLY-SUR-MARNE

MELISANDE
67, GRANDE-RUE
02400 CHATEAU-THIERRY

MANOSQUE INFORMATIQUE
5, PLACE D'ENGAUCH
04100 MANOSQUE

CONTESSO NICE
41, RUE GIOFFREDO
06000 NICE

MIKALAND
CENTRE FORUM CARREFOUR
06000 NICE

PHOTO POSTE
23, RUE PARTONEAUX. B P 192
06505 MENTON CEDEX

GAME'S
67, BD DU GAL-LECLERC
06800 CAGNES/MER

TELEKTRONIC
28, RUE DU PETIT-BOIS
08000 CHARLEVILLE-MEZIERES

MICROPOLIS
29, RUE PAILLOT-DE-MONTABE
10000 TROYES

GELIN APELT
48, BOULEVARD FREDERIC-MISTRAL
BP 602
11106 NARBONNE

ELS
11, RUE BARBES
11200 LEZIGNAN

TANDY MILLAU
2, RUE DE LA PEPINIERE BP 315
12103 MILLAU

EPISOFT
141, BD POISSON
13004 MARSEILLE

L'ORDINATEUR DIFFUSION
3, RUE LAFONT
13006 MARSEILLE

CBI
6, RUE MAZARINE
13100 AIX-EN-PROVENCE

DELTA LOISIRS
84, AV. CANTINI
13272 MARSEILLE

ROCCA
C/C AUCHAN BARNEOUD
13400 AUBAGNE

MIKALAND
COLLET ROUCG BAS
CHEMIN PENNES-AUX-PINS
13480 PLAN-DE-CAMPAGNE

PHOTO MAXIMIN
23, RUE DE PERIGUEUX
16004 ANGOULEME

ETS BERNARD HUMEAU
3, RUE DES BAINS
17200 ROYAN

PINEAU INFORMATIQUE
26, RUE TOUFAIRE
17300 ROCHEFORT

LOGITHEQUE
18, RUE MARCELIN-BERTHELOT
19100 BRIVES

BLANC MUSIQUE
6, RUE STEPHANOLI
20000 AJACCIO

GALERIES MODERNES
2, COURS NAPOLEON
20000 AJACCIO

TOP GAMES
5, BD GIRAUD
20200 BASTIA

VILLECHALANE INFORMATIQUE
8, AV. DU MARECHAL-SEBASTIANI
20200 BASTIA

MIN
102, RUE BERBISSEY
21000 DIJON

IOD INFORMATIQUE
2, RUE COMPAGNIE ROGER-BARBE
22300 LANNION

CBE ELECTRONIQUE
1, AVENUE PASTEUR
24100 BERGERAC

CIKA INFORMATIQUE
93, RUE NEUVE
24100 BERGERAC

VIDEO SON
SARL CHETENIAN
3, RUE FELIX-FAURE
26100 ROMANS

CHEMIN DU MICHALON
10, RUE SAINT-GAUCHER
26200 MONTELIMAR

MBS
13, BD CHANDEYSSON
26700 PIERRELATTE

BEAUMONT PHOTO
9, RUE SAINT-NICOLAS
27170 BEAUMONT-LE-ROGER

PETREL INFO
6, RUE ISAMBARD
27120 PACY-SUR-EURE

LABYRINTH
13, RUE DU QUAI
27400 LOUVIERS

CHIC CHIC VIDEO
C/C LA ROCADE
27500 PONT-AUDEMER

CHT ELECTRONIQUE
13, RUE ROTROU
28100 DREUX

CIFE DREUX
43, RUE ST-JEAN
28100 DREUX

PIXI SOFT
1, RUE DE METZ
31000 TOULOUSE

HYPER XODO
RDD CENTER BORDEAUX
33000 SAINT-ANDRE-DE-CUBZAC

PAPI ELECTRONIC
ZAC DU FENOUILLET
34170 PEROLS

JB BUREAUTIQUE
20 BIS, RUE PIERRE-SEMARD
34200 SETE

HYPER XODO
PRO CENTER MONTPELLIER
ZAC DE DEVES DE LA CONDAMINE
34430 SAINT-JEAN-DE-VEDAS

MICROPUS II
GALERIE COMMERCIALE PLEIN SUD
34470 PEROLS

SORO
22, AV. DU 22-AOUT
34900 BEZIERS

VIDEOMATIQUE
5, RUE DE CARBONNIERES
36100 BRIVES

VIDEO PASSION
RN 73 - SUPER U
39500 TAVAUX

LOGICONTACT
25, COURS GALLIENI BP 224
40105 DAX CEDEX

COLAFA
20, PLACE ARISTIDE-BRIAND
40110 MORCENX

TV CENTER
26, RUE GEORGES-CLEMENCEAU
41200 ROMORANTIN

MICRO SPOT INFORMATIQUE
56, RUE DU 11-NOVEMBRE
42100 SAINT-ETIENNE

MICRO DIFFUSION
39, BD CHARLES-DE-GAULLE
42120 LE COTEAU

VIDEO CENTER ODE
C/C AUCHAN
42390 VILLARS

VALERY
18, PLACE DU MARTROI
45300 PITHIVIERS

RUN ELECTRONIC (TANDY)
24, RUE DE LA CONVENTION
47300 VILLENEUVE-SUR-LOT

IBS
48, AVENUE DU 11-NOVEMBRE
48000 MENDE

GAME OVER
19, RUE SAINT-JULIEN
49100 ANGERS

ERIGE
158, AV. DE LA LIBERATION
50400 GRANVILLE

LA CLE DE SOL
2, RUE DE L'ETAPE
51100 REIMS

HEMARD
4-6, RUE BOUVIER-SASSOT
51120 SEZANNE

THUILLIER & CIE
8, RUE DU GENERAL-LECLERC
51330 GIVRY-EN-ARGONNE

SYL VIDEO
28, RUE NEUVE
53400 CRAON

CEDIJ RECREATION
CENTRE COMMERCIAL LES NATIONS
54500 VANDOEUVRE

PASSE PRESENT FUTUR
12, RUE ST-LAURENT
54700 PONT-A-MOUSSON

STUDIO GETTLIFFE
15, RUE DU GAL-DE-GAULLE
55500 LIGNY-EN-BARROIS

LA BOUQUINERIE
7, RUE DU PORT
56100 LORIENT

JUNGMANN GASTON
50, RUE GENERAL-HIRSCHAUER
57500 SAINT-AVOLD

MICROLOFT
23, RUE DU REMPART
58000 NEVERS

ROUVROY ET FILS
11-13, BD D'ANGLETERRE
59376 DUNKERQUE

ZOOM 2000
ZAC PETITE FORET
59410 ANZIN

MICROPUCE DOUAI
28, RUE SAINT-JACQUES
59500 DOUAI

POLIAN
20, RUE SAINT-PIERRE
60000 BEAUVAIS

DISCOVERY
26, RUE DU PONT-NEUF
61000 ALENÇON

SOGEDIS
8, RUE CHAROST
62100 CALAIS

CROCHARD ET COURCY
5, PLACE DE L'HÔTEL-DE-VILLE
62390 AUXI-LE-CHATEAU

MAISON DE LA PRESSE
2, RUE DE DOUAI
62450 VITRY-EN-ARTOIS

NEYRIAL CENTRE CALCUL
3, BD DESAIX
63000 CLERMONT-FERRAND

BASE 4
11, RUE SAMONZET
64000 PAU

MICROVISION
18, RUE JEAN-BART
64200 BIARRITZ

BASE 4
43, AVENUE J.-L.-LAPORTE
64600 ANGLET

BASE 4
57, BOULEVARD CACAUSSADE
65000 TARBES

EUROPE TELEVISION
5, PLACE DU GENERAL-LECLERC
67310 WASSELONNE

ESPACE SON IMAGE ET INFORMATIQUE
2, RUE DE LA GARE
67700 SAVERNE

CEDIJ JOUETS SIBOLD
23, RUE DE HONINGUE
68300 SAINT-LOUIS

ACTION INFORMATIQUE
1, RUE GEORGES-GENOUX
70000 VESOUL

LUXINFOR
40, RUE EDOUARD-HERRIOT
70300 LUXEUIL-LES-BAINS

PROGEST 71
18, QUAI DES MESSAGERIES
71100 CHALON-SUR-SAONE

OCTOPUCE INFORMATIQUE
4, RUE SAINT-CHRISTOPHE
71400 AUTUN

BONIN
89, GRANDE-RUE
71500 LOUHANS

C.V. INFORMATIQUE
C/C REPUBLIQUE
72000 LE MANS

A.M.I.S.
7, AV. PARISOT-DE-LA-BOISSIERE
73200 ALBERTVILLE

NAIRE
22, AV. PAUL-GIRAUD
73400 UGINE

NEURONES BOUTIQUE
11, RUE DE LA PREFECTURE
GALERIE EMERAUDE
74000 ANNECY

TEMPS X
4 BIS, RUE DE LA POSTE
74000 ANNECY

2010 ELECTRONIQUE
71, RUE DU CHERCHE-MIDI
75006 PARIS

SYNETIC
9, BD DU MONTPARNASSE
75006 PARIS

COCONUT
13, BD VOLTAIRE
75011 PARIS

JBG ELECTRONICS
163, AV. DU MAINE
75014 PARIS

C.A.O.
169, RUE LEGENDRE
75017 PARIS

RICK'S ELECTRONIC
112, BOULEVARD ROCHECHOUART
75018 PARIS

SHOOT AGAIN
145, RUE DES FLANDRES
75019 PARIS

STUDIO PASCAL
181, RUE DE LA RÉPUBLIQUE
76320 CAUDEBEC-LES-ELBEUF

VIDEO POINT
C/C DE LA HETRAIE
76330 NOTRE-DAME-DE-GRAVENCHON

BROTHER MUSIC AND THE
16, RUE DE L'INONDATION
76400 FECAMP

LOISIRS INFORMATIQUE 76
22, PLACE DU GENERAL-DE-GAULLE
76600 LE HAVRE

LANGOIN GAY
65, RUE DU COMMANDANT BERGE
77100 MEAUX

CAFOREL
19, RUE SANSOM
77140 NEMOURS

HYPER XODO
RUE DE L'INDRESTRIE
77167 SAVIGNY-LE-TEMPLE

LA CAVERNE AUX JOUETS
2, RUE SAINT-LAURENT
77400 LAGNY

GAME'S PROCEV
CENTRE COMMERCIAL VÉLIZY II
78000 VÉLIZY

CREATIVITE SCIENTIFIQUE
7, PLACE DU SAUCERROIS
78130 MAUREPAS

CHAMP INFORMATIQUE
63-69, AV. DU GENERAL-DE-GAULLE
78300 POISSY

TFG
153, AV. DE LA REPUBLIQUE
78500 SARTROUVILLE

CONFORT-COMMUNICATION
C/C BELFONTAINE, RUE DOSSIER
79200 PARTHENAY

WATT WATT
RUE DE LA VIEILLE-SOMME
80800 DAOURS

BAZAR ITIE
ROND-POINT VILLEGOUDOU
81100 CASTRES

CHARLEMAGNE
5, BD DE STRASBOURG
83000 TOULON

SIA LA VALETTE
PARC SAINTE-CLAIRE
ROUTE DE LA GARDE
83160 LA VALETTE

PHONOLA
CENTRE COMMERCIAL BARNEOUD
83160 LA VALETTE

PHONOLA
CENTRE COMMERCIAL GRAND VAR
83160 TOULON LA VALETTE

GM INFORMATIQUE
LES PALMIERS 3
83420 LA CROIX-VALMER

INFORMATIQUE DE DEMAIN
C/C DU PONT DES EAUX
431, RUE RENE-CASSIN
84000 AVIGNON

ETABLISSEMENT MORANGE
6, PLACE DENIS-DUSSOUBS
87000 LIMOGES

L'AUDITORIUM
10-12, RUE DU TEMPLE
89000 AUXERRE

CLV
1, PLACE DU MARCHE
91190 CHEVRY-SUR-YVETTE

LVE
1, AVENUE DES MARRONNIERS
BP 69
91560 CROSNES

PHOTOFOC
C/C DE LA FORET
91230 MONTGERON

MICHEL MARTIN
6, RUE D'AGUESSEAU
92100 BOULOGNE-BILLANCOURT

LTI
6, RUE MEDERIC
92110 CLICHY

PHOTO LEO
8-10, PLACE JEAN-JAURES
92120 MONTROUGE

LES LUTINS
123, RUE DES BOURGUIGNONS
92270 BOIS-COLOMBES

NICOMACHUS
241, AV. D'ARGENTEUIL
92270 BOIS-COLOMBES

ESPACE MICRO VIDEO
53, RUE LOUISE-MICHEL
92300 LEVALLOIS-PERRET

MASTER VIDEO 7
C/C ROSNY-SOUS-BOIS
93117 ROSNY-SOUS-BOIS

HOBBY
28, ROUTE DU MOUTIER
93300 AUBERVILLIERS

JOUETS DU XXe SIECLE
28, AVENUE DE LA RESISTANCE
93340 LE RAINCY

VIDEOTIME
171, RUE PAUL-VAILLANT-COUTURIER
94140 ALFORTVILLE

TANDY LA VARENNE
14, RUE DU BAC
94210 LA VARENNE

PHOT'CENTER
RUE GUICHARD
94230 CACHAN

TEMPS K RUNGIS
C/C BELLE-EPINE
94531 RUNGIS

VIDEOTIQUE
17, C/C FRANCONVILLE 2
95130 FRANCONVILLE

MEGA JUMP
12, RUE DE LA BASTIDE
95800 CERGY-SAINT-CHRIST

LECOMTE
31, RUE DU GAL-DE-GAULLE
95880 ENGHIEN

AUDIO PHOTO SERVICE
44, RUE FREBAULT
97110 POINTE-A-PITRE

MICRO CENTER GABON
BP 104
LIBREVILLE GABON

ET AUSSI DANS LES MAGASINS:

AUCHAN ■ BHV ■ BOULANGER ■ CARREFOUR ■ CASINO ■ CONFORAMA ■ CONTINENT
CORA ■ EUROMARCHÉ ■ FNAC ■ GALERIE LAFAYETTE ■ PRINTEMPS ■ MAJUSCULE ■ NASA ■ RALLYE

LISTE COMPLÈTE DES POINTS DE VENTE **SEGA** SUR MINITEL **3615 SEGA**.

SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE SEGA BOUTIQUE

pacité d'animation, etc. A lire tout cela, certains penseront que *Pro-Artisan* est un programme de rêve. En fait, le bilan est un peu plus nuancé. Primo, l'interface utilisateur est assez contestable dans la mesure où seul un nombre limité de fonctions est lisible en même temps. Désagréable. Ensuite, les icônes ne sont pas toujours très parlantes. Ça s'arrange avec le temps mais on oublie parfois vite. Enfin, *Pro-Artisan* est buggé ! Cela fait un peu négligé pour un programme qui se veut sérieux et professionnel (Prix F).

Atelier

Reste donc *Atelier* (Minerva). Encore une fois, une interface utilisateur est fort déroutante. Le principe de base d'*Archimedes* est respecté : une série de menus imbriqués apparaissent à l'endroit où l'on clique avec la souris. Toutefois, il est nécessaire de cliquer sur la fonction pour faire apparaître le menu correspondant. Comme *Pro-Artisan*, il offre un nombre limité d'instructions directement accessibles.



Atelier (Archimedes).

C'est très agréable, d'autant plus que les menus d'*Atelier* sont d'une complexité et d'une taille incroyables. Bien évidemment, l'ensemble n'est pas francisé et ajoute encore un peu de confusion à l'ensemble. C'est d'autant plus regrettable qu'il s'agit là l'un bon programme. Il offre des performances à la mesure de *Pro-Artisan* sans les bugs bien évidemment. Certains raffinements sont, en outre, présents.

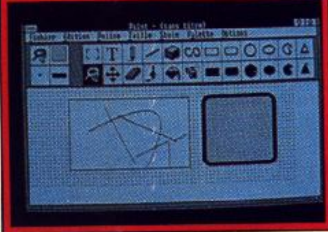
Mais il s'agit malgré tout d'une bien piètre carte d'entrée pour l'*Archimedes*. Disons le tout net : ce programme n'est absolument pas au niveau de ce que proposent, en matière de dessin, les logiciels sur d'autres machines comme l'*Amiga*. Espérons que dans l'avenir les éditeurs sur Archimedes seront un peu moins nombrilistes et que le très récent (et non encore importé en France) *Atelier 2* sera un véritable outil de création graphique (Prix F).

PC COMPATIBLE

Pas engageant le graphisme sur *PC* ? Question de carte graphique avant tout... C'est connu, les compatibles *PC* disposent de divers standards d'affichage. Les plus courants sont CGA (Color Graphic Adaptator) et Hercules. Le premier propose une résolution de 320 par 200 en quatre couleurs, le second 748 par 348 en monochrome uniquement. On le voit, ces performances sont peu élevées. D'où l'intérêt d'une carte EGA (Enhanced Graphic Adapter) dont la résolution de 640 par 350 avec 16 couleurs simultanées choisies parmi une palette de 64 s'avère déjà plus confortable. Mais, le top reste le standard VGA apparu sur les *PS* d'IBM et désormais de plus en plus répandu. Ainsi, les *Amstrad* des gammes *PC 1000* et *2000* proposent une telle carte graphique en standard. Côté performances, on dispose d'une résolution de 640 par 480 points. La palette s'élève à 262 144 teintes et il est possible d'afficher 64 niveaux de gris avec un moniteur monochrome ou bien 16, voire 256 (selon les cartes) couleurs simultanées, avec un écran couleur. Inutile de préciser que les micro-ordinateurs les plus performants du moment font souvent pâle figure à côté. C'est notamment le cas de l'*Amiga*. Mais, ne nous voilons pas la face : le standard VGA, ainsi que son pendant MCGA, reste relativement élististe du fait d'un prix assez élevé. Nul doute toutefois que ses multiples qualités vont lui permettre d'être diffusé rapidement. Multiples avantages, par rapport à la norme EGA en particulier. En VGA, l'écran est analogique et non numérique comme avec l'EGA, ce qui facilite grandement le développement d'applications vidéo par exemple. Nous voici donc fixés sur les capacités matérielles des *PC*, mais qu'en est-il des logiciels ? Nous avons retenu trois programmes, relativement faciles à trouver : *Deluxe Paint II*, *Gem Paint* et *Windows Paint*.

Windows Paint

Ce logiciel sur disquette Microsoft, livré avec l'intégrateur graphique Windows — c'est-à-dire directement avec les machines



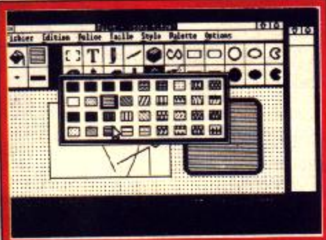
Windows Paint (PC).

disposant de cet intégrateur en standard — se pose en équivalent de *Mac Paint*. Disons tout de suite qu'il possède les mêmes défauts que l'environnement de Microsoft. Relativement lent, il nécessite, pour offrir une convivialité passable, un ordinateur relativement puissant. Un compatible AT, à base de 80286 disposant d'un disque dur de capacité raisonnable, est fortement recommandé. Pour le reste, *Windows Paint* reste très classique. Il propose diverses fonctions simples : tracés de figures géométriques de base, tracés de traits selon divers motifs, trames variées utilisables en remplissage, gestion des couper/coller d'image, etc. Côté originalité, *Windows Paint* se révèle très à l'aise pour ce qui est de la gestion des formats de page. En outre, il est possible d'y accéder directement lorsqu'il est installé sur la barre des applications Windows située sur le bas de l'écran. Il est relativement simple à utiliser, et apporte un "plus" pour l'utilisateur de Windows. Mais cela ne peut en aucun cas être un argument majeur pour l'acheteur (Prix F).

Gem Paint

Equivalent sous Gem (Graphic Environnement Manager) de *Windows Paint*, *Gem Paint* est comme son homologue livré en standard.

Développé par Digital Research pour mettre en avant les capacités de son intégrateur graphique, ce logiciel nécessite une configura-



Gem Paint (PC).

tion moins évoluée que *Windows*. *Gem Paint* est ainsi parfaitement utilisable sur un PC à base de 8086. Mais, là encore, le

OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons
COMPUTER PRODUCT

DragonLance

DRAGONS OF FLAME

LES HEROES DE LA LANCE ARRIVENT... LA MECHANTE REINE DES TENEBRES EST DE PLUS EN PLUS PUISSANTE.

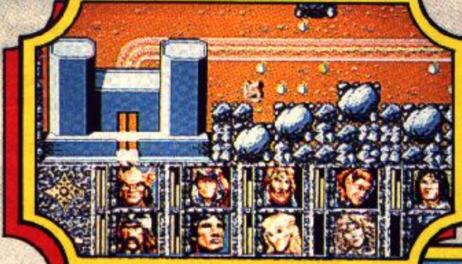
Takhisis, la Reine de Ténèbres, et ses hordes draconiennes ont envahi presque tout le pays de Krynn: même les armees d'elfes de Qualinost, jusqu'ici héroiques dans leur résistance à cette puissance satanique, sont au bord de la défaite. Seuls les Compagnons de la Lance, qui sont de retour, peuvent mettre un terme à cette tyrannie avant que Krynn ne soit dévoré par le mal. Libérés de leur captivité par une colonne d'assaut d'elfes, les Compagnons, sous la direction de l'ecclesiastique Goldmoon et encourages par leur recente reconquête des mystiques Disques de Mishakal, peuvent réinstaurer la souveraineté des dieux et unir les habitants de Krynn contre le pouvoir de Takhisis.

Les Compagnons doivent agir rapidement sur cette terre dévastée par la guerre. Ils doivent se montrer prudents avec les étrangers mais recruter des compatriotes et se tenir toujours prêts à repousser l'avance rapide des Draconiens. Les braves elfes seront finalement vaincus mais il reste une dernière chance: libérer les loyaux esclaves détenus à Pax Tharkas et s'unir à eux afin de retrouver Wrymslayer, l'épée perdue il y a bien longtemps. Cette opération pourrait s'avérer décisive dans la résistance au mal qui répand la terreur sur Krynn.

UN JEU D'ACTION DRAGONLANCE™







ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DRAGONLANCE et le logo TSR sont des marques appartenant à TSR Inc., Lake Geneva, WI, USA et utilisées sous licence de Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.

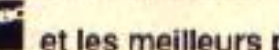


DISPONIBLE SUR
Atari St, IBM PC & Compatibles, CBM Amiga.

Distribué par :
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL
Tél. 16 (1) 48 98 99 00



Photos d'écran de divers systèmes.

Disponible dans les FNAC  et les meilleurs points de vente

disque dur est fortement recommandé. Dès l'abord, *Gem Paint* apparaît fort proche de *Mac Paint*, au niveau fonctionnement et présentation. A ce sujet, rappelons que Digital Research avait restreint les capacités de Gem pour éviter un procès d'Apple pour copie de l'interface utilisateur du *Mac*. Nul mystère donc à d'éventuelles ressemblances.

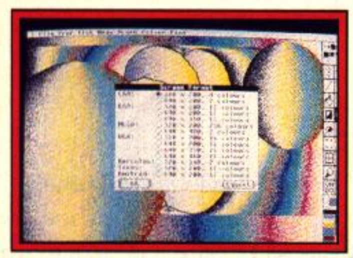
Toutes les fonctions classiques sont présentes sur ce programme avec certains raffinements bel et bien apportés par *Gem Paint*. Il en est ainsi des trames utilisées qui rappellent ce que l'on trouve sur *Atari ST* (ce dernier dispose de Gem en ROM).

Au programme : tracés de traits, des segments — liés ou non —, de figures comme des cercles, rectangles et autres, mis en place de texte sur un dessin avec sélection de la police utilisée, aérosol et autres. En revanche, point de fonction évoluée de traitement d'image (déformations, lissage, etc.).

Autrement dit, *Gem Paint* est loin des ténors actuels du marché, disposant des mêmes avantages et des mêmes inconvénients que *Windows Paint* (Prix F).

Deluxe Paint II

Il en est tout autrement de *Deluxe Paint II* (Electronic Arts) sur *PC*, le meilleur programme de dessin artistique sur *PC* et compatibles. Très similaire dans sa présentation à la version *Amiga*, il gère l'ensemble des cartes graphiques sur *PC*.

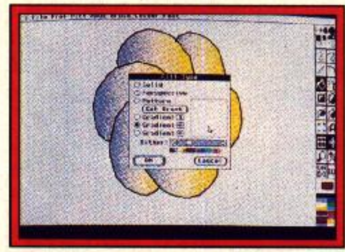


Deluxe Paint II (PC).

Quel que soit votre standard d'affichage, les fonctions restent les mêmes, de la gestion des couleurs à la commande d'imprimante.

Autre avantage de ce logiciel : il est autonome, entendez par là qu'il ne requiert pas d'intégrateur graphique. Les fonctions de base sont toutes présentes, mais il offre en plus de symétries en tous sens, effets de dégradés, lissage des formes, adoucissement des transitions entre teintes (*dithering*), stencils, effets de *gradient*. Ces derniers permettent d'agir directement sur le degré de mélange des couleurs. Par le biais de calculs effectués à l'intérieur d'une forme donnée, il est ainsi possible d'obtenir des effets d'arc-en-ciel d'un rendu fort séduisant. Ajoutez à tout cela la présence d'utilitaires facilitant les transferts d'images entre différents logiciels et *Deluxe Paint*, et vous aurez compris qu'il s'agit DU logiciel de dessin sur *PC* et compatibles. D'autant plus que son prix, légèrement inférieur à 1 000 F, reste dans les limites (hautes) du raisonnable.

Sur *Amiga*, il existe *Deluxe Paint III*, mais sa venue sur *PC* n'est pas encore annoncée. En effet, une version Enhanced de Deluxe Paint vient d'apparaître sur PC et compatibles. Nous n'avons pu le tester dans ce dossier, mais nul doute qu'il soit aussi convaincant que son prédécesseur (Prix F).



D.P. II : réglage du gradient.

ATARI ST

Le *ST* dispose d'une masse assez importante d'applications dans le domaine du graphisme. Logiciels de retouche, de dessin technique et autres sont, en effet, monnaie courante. En matière de dessin bit-map, le *ST* s'est toutefois laissé distancer par l'*Amiga*. Le lancement du *STE* disposant de diverses améliorations techiques et la venue de programmes très récents, comme *Dali*, sont la preuve de la réaction de l'univers *ST*. Mais, cela suffira-t-il pour inquiéter l'*Amiga* ?

Dali

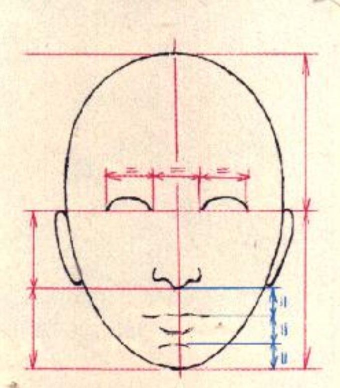
Ecrit en GFA basic 3.0 compilé sur disquette ALM, *Dali Pro* n'est, comme on aurait pu le craindre, ni lent ni succinct. Il tourne sur tout *Atari ST* doté d'un Méga de mémoire, y compris les nouveaux *STE* qui disposent alors d'une palette de 4096 couleurs. Il accepte les trois résolutions et offre six écrans indépendants, palette comprise, sur un 1040.

Dali fonctionne selon deux modes complémentaires (crayon et brosse) utilisant à fond les multiples options du GEM. On dispose des outils habituels de dessin : tracé à main levée et figures pré-définies (rectangles, ellipses, cercles, polygones, droites, lignes brisées, rayons). Pour tous ces tracés, il est possible de définir la taille et le type des lignes, l'obtention automatique de cadres, ou le remplissage par une des nombreuses trames GEM, ou redéfinissables, ou même par un dégradé de trames avec réglage de la direction, du type ou de l'amplitude de ce dégradé. Les courbes de Béziers (courbes définies par un certain nombre de points de contrôle pouvant être déplacés pour modifier l'aspect de cette courbe) acceptent jusqu'à 16 points et sont de tracé rapide. Sur ce programme, gomme et spray sont paramétrables, tout comme l'estompeur. Les options texte sont très complètes avec possibilité d'écrire dans n'importe quel sens ainsi qu'une large gamme de taille et de style de caractères. Le zoom de puissance variable travaille en temps réel et dispose d'une petite loupe très pratique qui se déplace librement à la souris.

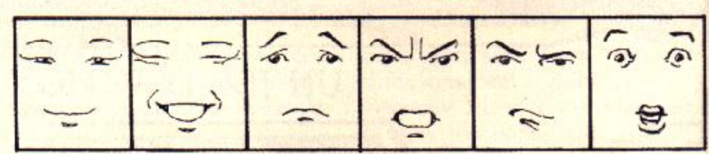


Dali 3 (Atari ST/STE).

Le menu couleur offre un large éventail de manipulations : choix direct d'une couleur sur l'intégralité de la palette, dégradé automatique, variation globale ou désactivation d'une composante RVB, remplacement d'une couleur par une autre, etc. Les manipulations de blocs autorisent de nombreux effets : modification de taille, permutation, rotation d'un angle quelconque (lente) ou par pas de 90 degrés (plus rapide), torsion, déformation en cylindre ou sinusoïde, travail des contours. Ces blocs sont définis soit par le classique rectangle, soit par le lasso (limites libres). Un certain nombre d'options complètent ces outils de base : dessin en



LE VISAGE ET L'EXPRESSION



LES YEUX SONT À LA MOITIÉ VERTICALE DU VISAGE.

LA MOBILITÉ DES SOURCILS, DES PAUPIÈRES, DE LA BOUCHE INDIQUE L'EXPRESSION.
L'ANGLE DE VUE DU VISAGE, SON INCLINAISON, L'ÉCLAIRAGE RENFORCENT CETTE EXPRESSION.

L'HUMORISTE POUSSE CES FACTEURS À LEUR PAROXYSME.
LE CARICATURISTE EXAGÈRE LES CARACTÉRISTIQUES DES PROPORTIONS.

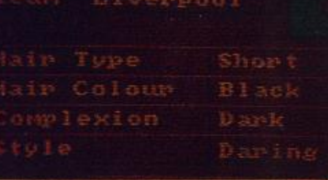


Gazza's Super Soccer

Paul Gascoigne

EMPIRE

GAZZA'S SUPER SOCCER – TOUT SIMPLEMENT SENSATIONNEL





Caractéristiques:

- Créez votre propre championnat, et construisez votre super équipe.
- Chaque joueur de l'équipe a ses propres caractéristiques, niveau d'adresse, rapidité et style de jeu. Le niveau de votre équipe s'améliorera au fur et à mesure de vos victoires.
- Contrôle réaliste de la balle permettant de faire des "petits ponts", des dribbles, le tout avec un "Boot-O-Metre" exclusif permettant de faire varier la force, la hauteur et l'effet de votre tir.
- Réel contrôle des tirs, corners et pénalties.
- Possibilité de faire des têtes, de tacler ou de provoquer des coups-francs.
- Contrôle réaliste du gardien de but.
- Possibilité de jouer à 1 ou 2 joueurs.
- Vous pouvez jouer un championnat, la coupe, faire un seul match, vous entraîner aux pénalties ou aux corners...

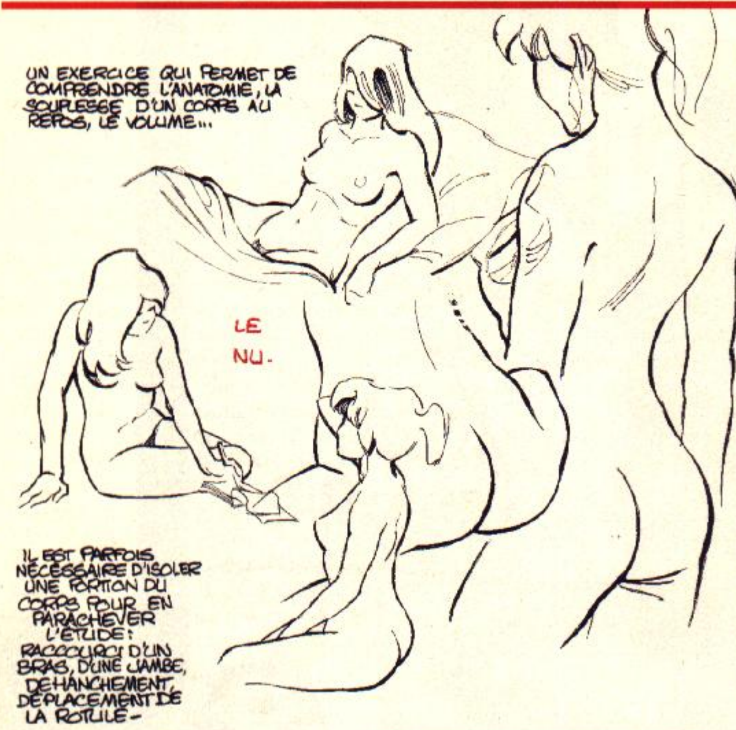
Le jeu de Football le plus passionnant pour les joueurs les plus passionnés!

Disponible sur Amiga, Atari ST, Spectrum, Amstrad ET CBM 64





EMPIRE SOFTWARE: TEL: 16 (1) 45 09 19 99



miroir selon différentes symétries, rappel des coordonnées du curseur, ombrage automatique paramétrable en taille, direction, couleur ou même dégradé de trame, aimant, répétition de tracé.
La dernière option est étonnante. Elle transforme le tracé des rectangles et polygones en tracé de volume (sans calcul des faces cachées). Les formats de sauvegarde sont complets et le programme contient un gestionnaire de disquette pour formater, modifier un fichier, etc.
De plus, on peut accéder au bureau pour activer un accessoire ou le *blitter*. Un superbe programme très complet et bourré d'idées intéressantes (Prix E).

Dali Light

Dali Light est une version simplifiée de *Dali*. Elle tourne sur *520 STF* et *STE* mais ne dispose que d'un écran de travail. De nombreuses fonctions ont été retirées : manipulations de blocs moins riches et sans mode lasso, répétition du tracé, image en miroir, loupe temps réel, mode 3D, etc. Cependant le menu couleur offre de nombreuses possibilités. Le programme demeure intéressant pour un travail occasionnel, en particulier grâce au riche menu couleur, aux figures prédéfinies variées et à son prix compétitif. Mais il est dommage que certaines fonctions utiles de la version 2.0 soient absentes (Prix C).



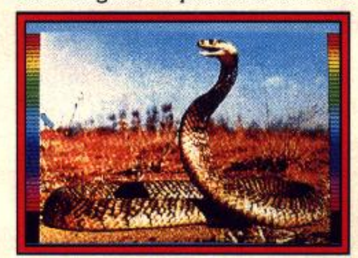
Dali Light (Atari ST).



Dali Light : édition de trame.

Spectrum

Spectrum 512 est devenu, dès sa sortie, le programme de référence sur *ST* en matière de dessin en palette étendue.
Ce logiciel sur disquette Upgrade permet, en effet, de disposer directement à l'écran des cinq cent douze couleurs de la palette grâce à un changement de palette trois fois par ligne, ce qui donne ainsi à disposition quarante-huit couleurs par ligne.
Spectrum offre la plupart des outils de dessin habituels : tracé à main levée avec un vaste choix de brosses de taille et de type très divers, polygones, cercles et ellipses, spray. Le remplissage des figures fermées accepte couleurs unies ou trames nombreuses. La loupe travaille en temps réel mais ne dispose que d'un seul grossissement.
Le cyclage autorise le tracé en mode spray ou brosse avec changement automatique de la couleur en cours de dessin. Le lissage adoucit les angles des courbes tandis que l'antialias estompe les bordures.
La gestion des blocs ne permet que la capture d'une zone rectangulaire et son collage selon différents modes mais sans que l'on puisse faire de déformations automatiques.
Le menu couleur est vraiment le point fort du programme : choix direct de l'une des 512 couleurs de la palette, trois palettes différentes aux effets complémentaires, remplacement d'une couleur par une autre, modification d'une composante RVB ou de la luminosité de l'image, de manière locale ou globale.
Unispec est un complément quasi-indispensable de ce logiciel permettant de pallier certaines lacunes de *Spectrum*, en particulier dans le domaine des manipulations de blocs. Il transforme ce programme en accessoire de bureau et autorise donc le travail simultané avec un autre logiciel de dessin, avec capture automatique de l'image sans qu'il soit besoin de passer nécessairement par une sauvegarde préalable.
Ce programme apporte également certains compléments — parmi lesquels on peut citer la conversion d'images Spectrum en 16 couleurs, ou en monochrome, et réciproquement, l'amélioration de l'antialias, la rotation de blocs, etc.
Son autre atout réside dans la possibilité d'animation en 512 couleurs. Toutefois, les dessins devront être effectués un à un, en s'aidant seulement du calque. Un ensemble cohérent et très puissant mais qui nécessite un long apprentissage avant d'en maîtriser toutes les finesses (Prix D).



Spectrum (Atari ST).

Cyber Paint

S'articulant autour de la gamme Cyber, *Cyber Paint* est un logiciel de dessin et d'animation en 2D. Il ne fonctionne qu'avec un Méga de RAM au minimum et ne tourne qu'en basse résolution. Les outils habituels de dessin sont présents : brosses multiples redéfinissables, tracé à main levée selon différents modes, formes prédéfinies (lignes, polygones, cercles, boîtes, remplies ou non de la couleur courante), spray au débit et à la surface réglables, op-

LE MOUVEMENT









JOUEZ EN TOUTE LIBERTÉ

PLAYWALKER
UNIVERSEL

TRANSFORME VOTRE MANETTE DE JEU
EN JOYSTICK INFRAROUGE



TIR AUTOMATIQUE
COMMUTATEUR JOUEUR 1 -
JOUEUR 2
COMPATIBLE AVEC :
AMSTRAD*
AMIGA*
ATARI 2800*
ATARI ST*
CBM 64/28*
SEGA*

PLAYWALKER UNIVERSEL

399,-F*

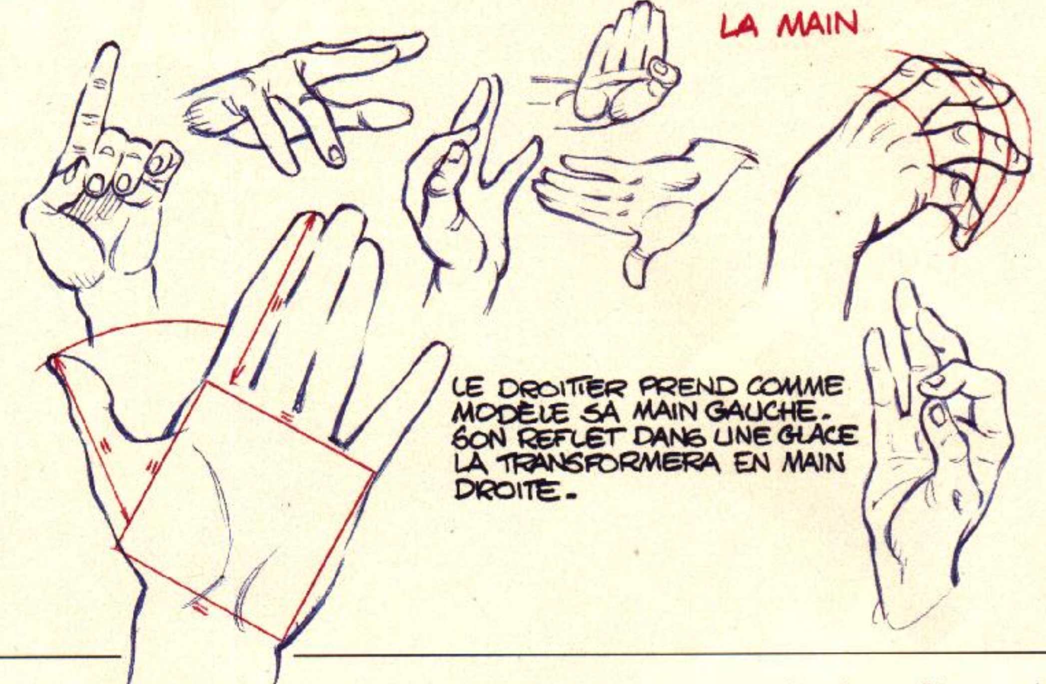


Distribué par :
VISUEL +
Tél. : 48.65.60.32

**Marques déposées*
Prix maxi généralement constaté

Liste des revendeurs sur demande.

tions texte complètes avec possibilité de charger d'autres fontes classiques ou GDOS.
Le menu couleur fonctionne selon deux modes : le classique RVB ou le mode TLS (teinte, luminance, saturation), plus proche de la manière de travailler des peintres et dessinateurs. Il permet le remplacement facile d'une ou plusieurs couleurs du dessin par d'autres, la création de dégradés automatiques ou le cyclage de la couleur du tracé entre deux limites fixées de la palette.
La fonction loupe est très puissante en particulier grâce à l'utilisation directe de toutes les fonctions de dessin et de son mode temps réel.
Seule lacune : le remplissage n'accepte ni motif ni trame. On dispose, en outre, de la rotation dans les trois plans, de l'inversion droite-gauche ou haut-bas, de l'étirement dans l'une des quatre directions et de la constitution de masques très utiles pour les ombrages des surfaces.
L'animation peut être créée de différentes manières. La plus simple consiste à dessiner les différentes images en s'aidant éventuellement de la fonction « bleu suivante » (faisant apparaître le masque de l'image précédente) et du gel d'une portion de l'image. Les animations de rotation, étirement ou déplacement (avec définition de la trajectoire selon trois méthodes) peuvent être obtenues directement. *Cyber Paint* accepte une palette différente pour cha-





Cyberpaint (Atari ST).

cune des images de l'animation et le menu couleur effectue toute une gamme de traitements : inverse, fondu, Xerox, métal, chrome, monochrome, etc.
Le programme dispose en outre de nombreux autres trucages fonctionnant sur des images uniques ou sur une animation : antialias (estompage des contours) et son contraire Unrez, flou, torsion de l'image en dents de scie ou en sinusoïde, motif (reproduisant une partie de l'image sur tout l'écran), décalage des bords d'un objet, travail sur les contours ou les bords, sans oublier les effets de volet ou de cristalisation. Les formats de sauve-



Cyberpaint : déformation.

garde des images et de l'animation sont très complets et le manuel en français didactique et complet. Un grand programme (Prix D).

CONCLUSION

Cette approche, restreinte au dessin artistique, est suffisamment complète en elle-même. Il n'en reste pas moins qu'ordinateur et graphisme regroupent encore bien d'autres univers. Dessins techiques en deux dimensions pour les schémas et autres plans, création de modèle en 3D pour visualisation d'un projet, travail graphique pour la réalisation d'un fanzine, etc., en sont autant d'exemples. Toutefois, inutile d'aborder ces applications trop rapidement si l'on ne dispose pas des bases nécessaires. Le dessin tel que nous venons de l'aborder permet de les acquérir.

Ensuite, le dessin deux dimensions artistiques permettra de mieux démarrer dans d'autres domaines, en particulier celui de la création de jeux ! En effet, pour créer un sprite ou un décor comme ceux que l'on trouve dans *Shadow of the Beast*, mieux vaut savoir dessiner, non ? De même, un des domaines d'applications en pointe est le *Desktop Video* (voir *Tilt* n° XX). Cette technique permet la création de montages vidéo avec création de décors en illustrations, titrages et ajouts de divers éléments. Ici encore, savoir dessiner ou du moins connaître les techniques de base du dessin s'avère essentiel. Les promoteurs de telle ou telle application mettent en avant sa facilité. Cela peut cacher un piège. Rappelez-vous des débuts de la P.A.O. Certains expliquaient, qu'avec la mise en page sur ordinateur, tout le monde serait en mesure de faire des journaux d'entreprise de qualité. Le réveil a été difficile pour les rêveurs de la première heure. Le dessin sur ordinateur n'est pas fondamentalement facile. Mais, comme toute chose, cela s'apprend. Pour vous en convaincre, il vous suffit d'essayer.
Il n'en reste pas moins que tout cela ne répond à la question que se pose le novice en matière de DAO. A savoir : quelle est la meilleure configuration — matérielle et logicielle — pour réaliser du dessin artistique en 2D ? En dehors de toute considération de prix, il est clair que l'*Amiga* se distingue du lot. Il dispose de capacités graphiques impressionnantes et *Deluxe Paint III* étonne même certains professionels habitués des palettes graphiques. Du point de vue strictement technique, l'*Archimedes* permet d'obtenir de bons résultats.
Toutefois, il s'avère bien en retard côté logiciels et se laisse distancer par les *PC* et compatibles aussi bien que par l'*Apple II GS*. Cela grâce à *Deluxe Paint II* pour le premier, *Paintworks Gold* pour le second. Reste l'*Atari ST*. Peu coûteux, il offre des performances graphiques restreintes. Son successeur, le *STE*, apporte quelques améliorations mais elles ne suffisent pas à convaincre. Bien pourvu en programmes de qualité, il pêche par des modes écran relativement limités par rapport aux autres machines.
En conclusion, le quinté gagnant est : *Amiga* sous *Deluxe Paint III* ; *PC* et compatibles, avec carte EGA ou VGA et *Deluxe Paint II* — de préférence la version Enhanced — ; *Apple II GS* et *Paintworks Gold*, *Archimedes* et *Atelier* ou *Pro Artisan* ; *Atari ST* avec le programme de son choix en fonction des résultats désirés. Désormais, à vous de choisir !

Ce dossier a été préparé par Mathieu Brisou, Jean-Philippe Delalandre, Jacques Harbonn et Jean-François Julienne.

AU DELA DE VOS REVES



B.A.T. 

ATARI ST

Le thème futuriste de B.A.T. cadre parfaitement avec le mode d'emploi où la souris gère un curseur intelligent. Il est livré avec une carte son. Et les graphismes sont superbes.

Ubi Soft. Programmation : Hervé Lange et Philippe Derambure ; graphisme : Olivier Cordoleani ; bruitages : Olivier Robin

B.A.T. signifie Bureau des affaires temporelles. En l'an 2192, et alors que l'univers entier est colonisé, les Terriens ont fondé un service spécial pour apaiser les conflits interplanétaires. Agent du B.A.T., vous débarquez sur Sélénia un 15 mars au matin. En poche, une carte de crédit et surtout un ordinateur personnel sans lequel votre mission ne saurait aboutir... Votre but : retrouver l'infâme Vrangor qui menace de coloniser Sélénia ! 1 100 lieux, 300 animations et musique digitalisée sur quatre voix, *B.A.T.* est-il le soft d'aventure du siècle ?

La réalisation technique de ce logiciel repose sur trois points : les bruitages et musique, le multifenêtrage et le maniement souris. Côté son, le soft est vendu avec une carte qui, connectée sur l'*Atari*, vous permet d'écouter au casque ou sur une chaîne hi-fi la bande son de *B.A.T.* Le câble carte/chaîne n'est pas fourni mais, au casque, le branchement est direct. Dans de telles conditions, *B.A.T.* offre des musiques variées et de grande qualité. En revanche, j'ai été déçu par les bruitages. Ils sont très beaux mais vraiment trop rares pour soutenir l'ambiance. Beaucoup de scènes se passent de son... La carte sonore devrait heureusement servir désormais pour la plupart des prochains softs d'Ubi.

Le multifenêtrage qui illustre l'évolution de votre personnage dans Sélénia est intéressant. Il rappelle un peu la disposition graphique de la *Quête de l'oiseau du temps*. Les fenêtres se superposent à l'écran quand on découvre de nouveaux lieux. Cette richesse facilite grandement la mémorisation du terrain de manœuvre. Reste enfin la maniabilité du soft, l'un de ses atouts majeurs. *B.A.T.* se contrôle entièrement à la souris. Le curseur, selon le paysage qu'il balaye, peut offrir une icône de dia-



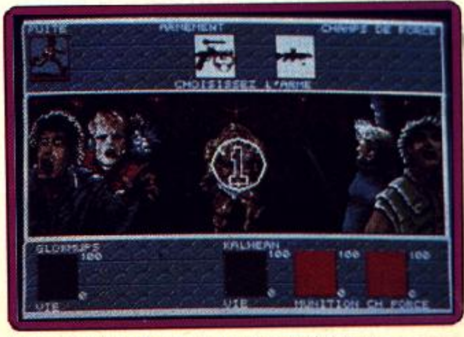
La création de votre personnage.

logue, de déplacement, d'interpellation, d'action, etc. Cela permet, d'une part, de ne pas ouvrir sans cesse des menus déroulants, d'autre part, de mieux rendre l'ambiance, l'angoisse de la découverte de cet univers. Les graphismes de cette partie sont, eux, très réussis. Les paysages sont vraiment variés, riches en détails mais jamais confus. L'effet 3D est très bien rendu par la superposition de plusieurs plans. Sur presque tous les tableaux, des animations viennent encore accentuer le réalisme visuel. Des personnages passent, des oiseaux s'envolent dans le parc. C'est joli et très prenant.
Voilà en ce qui concerne le travail technique fourni par l'équipe de Computer's Dreams. Parlons maintenant du scénario et de l'évolution de l'aventure. Votre personnage est créé selon les règles du jeu de rôle, c'est-à-dire qu'il dispose d'un nombre important de facultés définies en début de partie, soit par l'ordinateur, soit par vous. Au cours de l'aventure, vous devrez, comme toujours, maîtriser votre énergie (manger, boire, dormir, etc.) et votre porte-monnaie (jeu où l'on gagne des crédits, marchandage pour la revente d'objets, etc.). L'action consiste essentiellement à interroger les personnages


Quelques scènes torrides...



Dans les toilettes, votre premier contact.



Scènes de combat : rapidité et précision.

que vous rencontrez et à programmer votre ordinateur de bord. Pour le dialogue, le jeu vous permet de poser quelques questions sur la ville, sur Vrangor ou l'un de ses proches, Mérigo. Plus la partie avance et plus les questions trouvent réponse, plus s'ouvrent en fait vos possibilités d'action. Peu à peu, le joueur prend des rendez-vous avec un indic, collecte des indices dans les bars mal famés du nord de la ville. Il rencontrera des personnages puissants qui l'introduiront dans les sites les plus fermés.

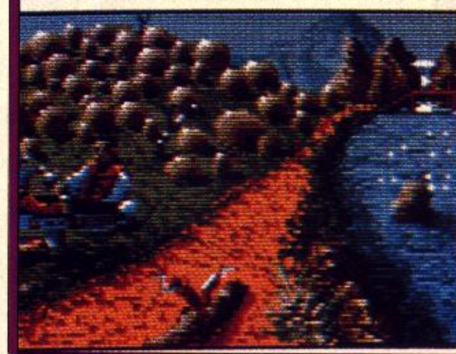
B.A.T. se joue en temps réel. Il faut attendre l'heure du rendez-vous, attendre la nuit pour visiter les bordels (quelques scènes torrides, ça marche toujours !)... Votre ordinateur de poche, l'une des originalités de *B.A.T.*, se programme par une suite d'ordre du type « si faim, avertir ! ». Il pourra vous prévenir d'un danger, traduire les langues que vous ne maîtrisez pas ou encore vous indiquer les composantes de votre état physique.

Lorsque l'on joue à *B.A.T.*, ce sont les dialogues qui reviennent le plus souvent. Il faut sans cesse répéter les même questions, ce qui est parfois lassant, les réponses n'évoluant que très lentement. Le jeu s'enrichit fort heureusement de quelques scènes originales, jeu de café pour gagner de l'argent, combat contre les robots de Vrangor et même pilotage d'un vaisseau au terme de l'aventure...

Maniable, en français, graphiquement très réussi, surtout pour l'enchaînement des lieux, long et difficile à vaincre, *B.A.T.* est une réussite à coup sûr ! Dommage que ses concepteurs aient souvent préféré une musique (très classe...) aux bruitages. A noter enfin que, même si le soft utilise trois disquettes de jeu, les chargements sont aussi rares que possibles. Merci ! Olivier Hautefeuille

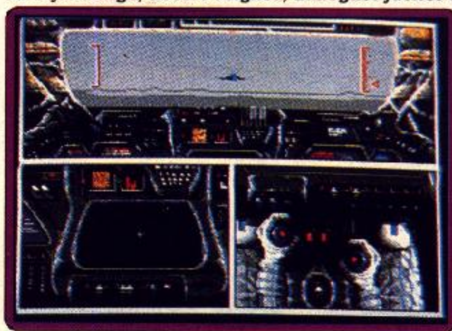
***Type :** jeu de rôle*
***Intérêt :** 16*
***Graphisme :** ★★★★★*
***Animation :** ★★★★★*
***Bruitages :** ★★★★ (musique)*
***Prix :** n.c.*



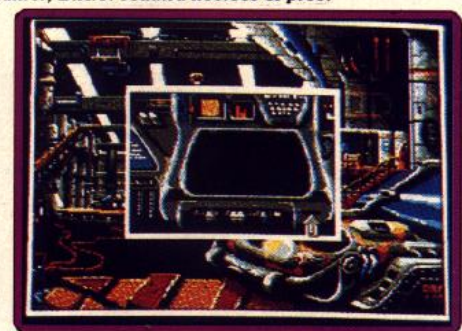




Multifenêtrage, décors soignés, dialogues faciles à manier, B.A.T. séduira novices et pros.



Le simulateur, l'une des dernières missions.



Le curseur se transforme selon l'action.

Hero's Quest



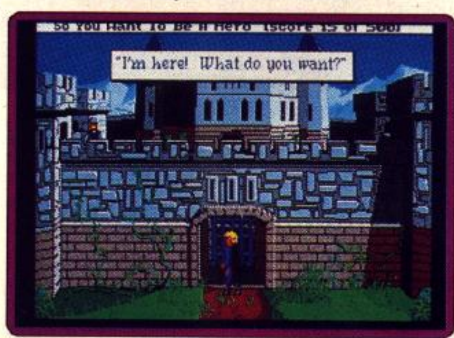
PC TOUS ECRANS

Sierra profite de son savoir-faire et de son excellente image de marque pour proposer un nouveau jeu de rôle animé dont la réalisation n'a rien à envier à King Quest *ou à* Police Quest*. Le scénario, entrecoupé de combats et très classique, est propre à divertir les amateurs du genre.*

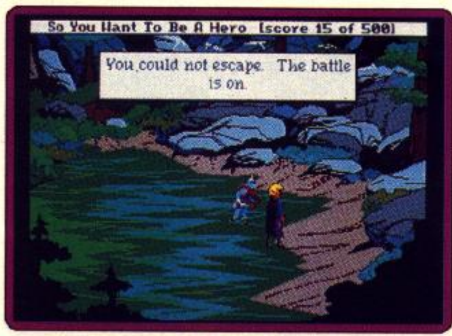
Sierra On Line. Création : Lori Ann Cole ; programmation : B. Fischbach, C. Cole, L. Scott et J. Shaw ; musique : M. Siebert.

Mais où s'arrêteront-ils ? Sierra, le spécialiste de l'aventure animée, frappe encore et toujours. *Hero's Quest* est à coup sûr le premier volume d'une série du même acabit que *King Quest*. Ce logiciel est un très classique jeu de rôle. Votre personnage, créé en début de partie selon les règles de l'art des *Dungeon* va visiter la ville puis se lancer à la conquête d'un territoire vaste et dangereux. Combats, collecte d'or, discussions avec les personnages qui ont tous quelque chose de spécial à vous demander, nous voici dans le très classique — mais très attachant aussi — univers de la Sierra On Line Corporation.

Graphiquement, ce soft n'innove en rien par rapport à ces confrères. Même graphisme que toutes les productions de la firme sur *PC*, c'est-à-dire assez simple dans le tracé mais précis et riche de détails. Les animations sont fluides, les bruitages très réduits pour qui ne possède pas de carte sonore *PC*. Côté scénario, le fond est classique. Mais, Sierra



Devant le pont-levis du château-fort.



Préparez-vous pour la bagarre !

mise tout sur la quantité : dix disquettes de jeu gobées par le disque dur, voilà de quoi vous occuper jusqu'au deuxième volume de la série. Seuls les combats sortent en fait de l'ordinaire Sierra. Ici, les deux combattants se font face en 3D. Quatre actions distinctes vous permettront de frapper ou de parer les attaques de l'ennemi. Très facile à installer sur disque, les sauvegardes rapides et non limitées en nombre, la vitesse des animations que l'on module à loisir, le déplacement du personnage au joystick, à la souris ou au clavier, *Hero's Quest* n'est qu'une pierre de plus dans le building des aventures animées Sierra.



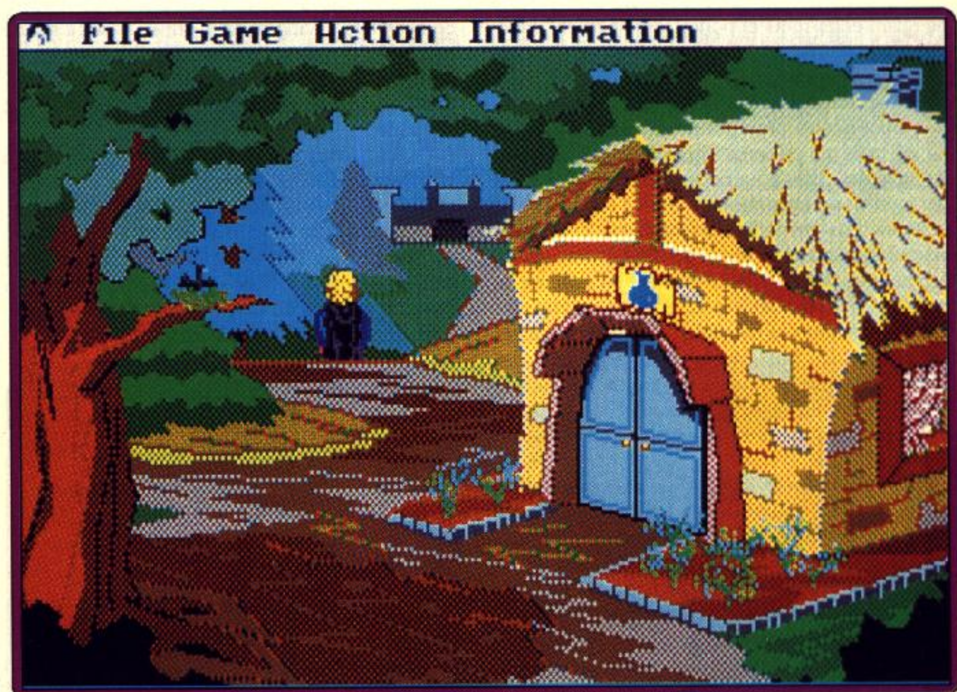
Questionnez les quidams...



Les batailles sont en 3 dimensions.

Pour ma part, je commence à me lasser de ce type d'aventure, surtout depuis que des titres comme *Zac Mac Kracken, Indiana Jones* ou plus récemment encore *Les Voyageurs du temps* envahissent les puces de mon micro... Ces titres possèdent, en effet, deux atouts qui ne semblent pas séduire l'équipe Sierra.
Tout d'abord, la traduction française de leurs titres, pourtant relativement bien vendus en France. D'autre part, et c'est le plus important, l'emploi d'icônes texte ou image pour faciliter le déroulement du jeu. *Hero's Quest* vous invite comme toujours à frapper les ordres au clavier et, même si le vocabulaire de cette quête est assez complet, il reste toujours des aberrations et de longues recherches pour freiner l'ardeur des aventuriers sur micro. Ce logiciel ne demeure pas moins un bon programme qui sera sans doute très apprécié des vainqueurs de *King, Space, Police Quest* I, II, III, IV, ... j'en passe et des meilleurs ! Olivier Hautefeuille

Type : jeu de rôle animé
Intérêt : 14
Graphisme : ★★★★
Animation : ★★★★
Bruitages : ★★
Langue : anglais
Prix : E



Le graphisme de qualité réussit à restituer une atmosphère de conte de fée.

Dragon Wars



APPLE IIC

Un puissant magicien tient le pays sous sa coupe et, héros au grand cœur, vous vous chargez de mettre fin à cette tyrannie. Le scénario est banal, mais l'aventure, avec ses batailles, ses énigmes, ses monstres et ses magiciens, est passionnante.

Interplay. Programme : Bill Heineman ; graphisme : Todd J. Camasta ; musique : Kurt Heiden.

Interplay nous a concocté un nouveau jeu de rôle classique dans la lignée de *Wizardry* et *Ultima*. Votre équipe se compose de quatre personnages déjà présents sur la disquette qui pourront s'adjoindre la compagnie de trois autres créatures : aventuriers de rencontre ou monstres appelés. Ces personnages sont dotés de capacités correctes. Toutefois, rien ne vous empêche d'en définir d'autres plus conformes à vos désirs. Malheureusement, il vous faudra pour cela détruire de manière définitive un ou plusieurs des personnages de départ. Il est donc fortement conseillé de jouer avec une copie et non avec la disquette originale. Cette phase de création demande une certaine attention. Il n'y a pas ici de races différentes. En revanche, outre les caractéristiques habituelles de base (force, dextérité, intelligence, spiritualité, puissance, santé, résistance), chaque héros est défini par un grand nombre d'aptitudes complémentaires : bandage, escalade, habitude des souterrains, de la montagne, de la ville ou de la forêt, pistage, capacité à se cacher, pickpocket, persuasion, ouverture des portes, etc. Toutes ces aptitudes ont chacune leur importance au cours du jeu et vous devrez donc ventiler avec soin les cinquante points de bonus dont vous disposez. L'aventure de *Dragon Wars* consiste à libérer le pays de l'emprise maléfique du puissant magicien Namtar.
Au début, les choses ne se présentent pas sous leur meilleur jour : vous avez été entièrement dépouillé de toutes vos possessions et vous vous retrouvez prisonnier dans la ville de Purgatory, la bien-nommée. L'écran dispose d'une large fenêtre d'où vous découvrez une vue de ce qui vous entoure. Cette représentation rend parfaitement bien l'impression



Des ennemis patibulaires.

de relief, et les murs et portes sont finement dessinés. En revanche, tout est en monochrome, ce qui est un peu dommage.

Le jeu se contrôle au clavier par un système de menus arborescents permettant une grande richesse de jeu mais qui présente l'inconvénient d'obliger à de multiples choix pour certaines actions. Le choix par joystick est aussi proposé mais il s'avère moins pratique. Les labyrinthes de la ville sont complexes et vous risquez fort de vous y perdre rapidement. Le programme propose heureusement un système de carte très bien fait. Cette carte, accessible à tout moment (en dehors des combats), affiche le plan à petite échelle des lieux visités. Pour accéder à des zones non visibles, il suffit de faire scroller la carte dans le sens voulu. Ce dispositif évite la cartographie obligatoire mais fastidieuse de la majorité des jeux de rôle.

La ville est vaste et regorge de passages, salles, portes simbles ou à sens unique, téléporteurs, rotateurs et bien d'autres. Vous y trouverez aussi certains lieux utiles, en particulier l'armurerie vous permettant de compléter votre équipement une fois que vous serez en possession de quelque argent. Certains endroits sont décrits de façon détaillée, le programme vous demandant de lire un paragraphe correspondant de la notice. La plupart de ces descriptions contiennent des indices précieux à analyser soigneusement. Au cours de votre exploration, n'hésitez pas à mettre à profit les aptitudes diverses de vos héros pour sortir d'une situation difficile ou trouver des indices.

Vous ne tarderez pas à faire de nombreuses rencontres. Les monstres et autres créatures sont vus de près (ils occupent quasiment toute la fenêtre de visualisation), très bien dessinés, et animés. Ces animations sont, en revanche, un peu inégales, certaines superbes comme l'araignée et d'autres un peu hachées comme les bandits. Si vous ne voulez pas fuir, le combat s'impose le plus souvent. Les options de combat sont assez riches : permutation des combattants, changement d'arme, attaque rapide ou plus lente mais occasionnant des dommages supérieurs, blocage des coups, tentative pour désarmer l'adversaire, utilisation d'un objet ou d'un sort magique.

Au début, vous ne pourrez lancer aucun sort. Il vous faudra d'abord mettre la main sur un parchemin et le lire pour l'inclure dans votre livre de magie. Attention, si vous l'utilisez au lieu de le lire, le scroll ne pourra plus être employé pour compléter la gamme de vos sorts. Les sorts appartiennent à l'un des cinq groupes de magie (légère, puissante, solaire, druidique et diverse) et couvrent les domaines d'attaque, de défense et d'information, mais vous devrez commencer par la magie légère avant de pouvoir pratiquer les autres. Après les combats, n'oubliez pas de soigner vos héros par sort, bandage ou en recourant aux services (payants bien entendu) d'un guérisseur.

A mesure des combats victorieux, vous gagnerez points d'expérience et pièces d'or. Le passage des niveaux améliorant vos caractéristiques s'effectue ici automatiquement. Avant de vous engager dans les souterrains ou de combattre dans l'arène, il est important d'acquérir un niveau suffisant. Une fois que vous serez fort et bien équipé, trouvez la sortie de la ville (ce n'est pas du tout évident d'ailleurs) et explorez le reste de ce vaste monde pour venir à bout de votre quête.

Dragon Wars est un bon jeu de rôle classique, doté d'un monde riche et d'options variées, et bénéficiant de graphismes et d'animations de qualité. Seuls les bruitages sont absents, en dehors de la musique de présentation. Jacques Harbonn



Le combat peut être évité.



Il faut parfois se reporter à la notice.



Dragon Wars : une périlleuse équipée dans un monde fantastique.

Type : jeu de rôle
Intérêt : 17
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★
Bruitages : –
Prix : F

Iron Lord



AMSTRAD CPC

Il est là, et il est beau ! Après deux ans de gestation, c'est la moindre des choses... Un voyage aventureux au cœur du Moyen Age où les chevauchées ajoutent au merveilleux.

Disquettes Ubi soft

Quand on voit *Iron Lord* sur *CPC*, on est forcé d'admettre que la longue attente de ce programme (depuis l'annonce de sa sortie), était parfaitement justifiée (en tout cas pour le *CPC*) ; car jamais les utilisateurs de cette machine n'avaient été aussi gâtés.


Pour acheter, il faut de l'argent.



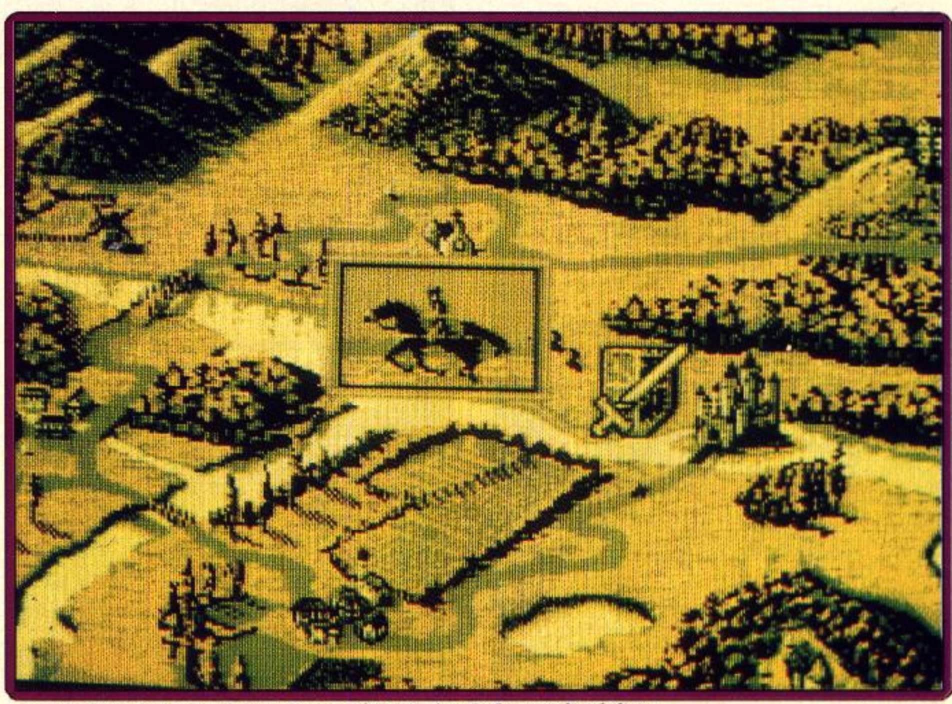
Ici a lieu le concours de tir à l'arc.

Le jeu se déroule au Moyen Age. Vous incarnez un chevalier dont la mission est de défaire son oncle Zolfahr, un seigneur maléfique qui fait régner la peur et l'injustice sur toute la région. N'ayant, au début du jeu, comme seuls atouts que vos mains et une épée, vous vous mettez en quête d'aide dans les villages et villes de la contrée. Vous n'hésitez donc pas à questionner les différents personnages du jeu. Lors de votre quête, vous êtes amené à pénétrer dans des lieux aussi différents qu'un bazar, une taverne, l'antre d'un magicien, le château en ruine de votre père, etc. Pour lever une armée, il faut des hommes mais surtout de l'argent. Pour en gagner, n'hésitez pas à faire une partie de bras de fer ou de dés. Le logiciel est d'une grande richesse, puisqu'après avoir constitué votre armée vous aurez droit à un véritable petit wargame. Si vous parvenez à survivre, vous pénétrerez dans l'immense dédale que constituent les couloirs d'un vieux château (celui de votre père). Là, vous affronterez, comme dans un shoot-them-up, les hordes successives de démons envoyés par Zolfahr. *Iron Lord* est donc une immense ballade au sein d'un Moyen Age ténébreux et surnaturel.

D'un point de vue technique, le programmeur du jeu est pratiquement parvenu à faire oublier qu'un CPC est une machine moins puissante qu'un ST (ordinateur d'origine de *Iron Lord*). Le programme est en moyenne résolution (320 × 200 en quatre couleurs). L'utilisation habile de la palette de couleurs parvient à rendre prenante, sinon à renforcer l'atmosphère du logiciel. De petites animations qui étaient inexistantes sur la version ST font leur apparition : chaque personnage apparaissant en gros plan dispose d'animations (clignements d'yeux, bouche qui bouge, apparition d'une petite fée dans la boule de cristal du magicien, etc. D'autre part, les pérégrinations à cheval sont parfaitement rendues (on voit le héros galoper en rase campagne). La bande musicale du programme est parfaitement adaptée à l'ambiance de l'époque. Saluons donc l'exploit du programmeur qui est parvenu à faire tenir sur trois disquettes seulement cette superbe saga graphique et animée. Assurément la meilleure de sa catégorie sur *CPC*. Ubi nous a promis que le logiciel sortirait avant Noël.

Eric Caberia

Type : aventure graphique/ animée
Intérêt : 17
Graphisme : ★★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitages : ★★★★
Prix : B



Les galopades à travers la campagne sont animées de façon très réaliste.

Une petit partie de dé ?

Keef the Thief



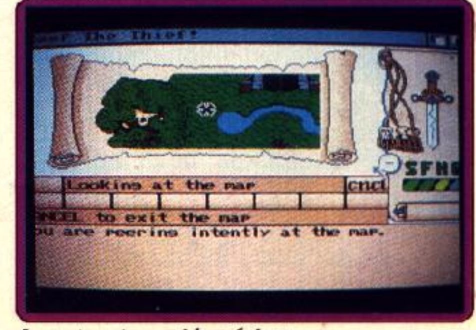
AMIGA

Etudiant touche-à tout et raté dans un univers de fantaisie, vous savez un peu de tout, mais tout de rien. C'est l'expérience acquise au cours de vos tribulations qui vous donnera les moyens d'atteindre votre but ultime : devenir le maître du monde !
Un excellent jeu d'aventure et de rôle pour qui comprend l'anglais.

Electronic Arts. Programmation : Andy Gavin ; graphisme : Jason Rubin ; musique : Russ Turner.

Keef the Thief combine avec bonheur jeu d'aventure et jeu de rôle. Il n'y a pas ici de phase de création du personnage mais cela ne nuit pas à la richesse de jeu, votre héros étant défini par des caractéristiques variées et nombreuses. Vous incarnez Keef, un jeune homme qui a suivi des études de guerrier, magicien, prêtre et voleur sans jamais parvenir à les concrétiser. Aussi avez-vous été mis à la porte de votre ville. Votre but ne sera rien moins que de devenir maître du monde.

Au début de l'aventure, vous faites piètre figure avec vos quelques pièces d'or et vos capacités de combat limitées. Avant de sortir dans la campagne,



La carte est un guide précieux.



Dans le labyrinthe.

il est capital d'explorer la ville. Vous pourrez ainsi compléter votre équipement. Vous avez la possibilité de le marchander ou même de tenter de le voler. Mais attention, si vous vous faites surprendre par les gardes, tentez si possible de vous enfuir ou rassemblez votre courage pour un combat à l'issue incertaine. Vous pourrez faire en ville des rencontres intéressantes, soit par les renseignements (payants) susceptibles de vous aider, soit par les possibilités d'échange. C'est aussi là que vous serez amené à accepter une quête pouvant améliorer votre niveau social, en cas de réussite bien entendu. Vous y trouverez aussi des endroits où manger, boire, dormir,



La magie exige un certain entraînement.



Cette taverne où la bière coule à flots est-elle un endroit bien sûr ?



La porte de la ville.



De riches demeures tentantes pour un voleur !



Cette autre taverne a plus de classe.

vous soigner ou même des maisons à cambrioler. A ce propos, il est capital de bien surveiller les allées et venues des gardes pour ne pénétrer dans la maison que si la voie est libre. N'y restez pas trop de toute façon. Une fois équipé, sortez donc de la ville. Si vous avez mis la main sur la carte, vous pourrez vous guider efficacement. Les combats de départ ne sont pas trop périlleux d'autant que vous pouvez régler le nombre et la difficulté de ces rencontres. Lors des combats, l'écran de visualisation se divise en deux, une partie montrant ce que vous voyez et l'autre une sorte de radar. Manœuvrez de manière à affronter les ennemis successivement et de face,



Exercez vos talents de voleur.

sans jamais vous faire enfermer dans leur cercle. Comme cette phase se déroule en temps réel, il faut agir vite, d'autant que certains monstres frappent et cherchent ensuite à s'esquiver. Rien ne vous empêche également de tenter de fuir, de changer d'arme ou d'utiliser objets ou sorts. Le système des armes est bien pensé, certaines devant être contrôlées à deux mains tandis que pour d'autres, on peut en manier une au bout de chaque bras. La vitesse de frappe, la portée et l'amplitude des dégâts infligés dépendront de l'arme choisie.

La magie utilise un système original. Au début, vous ne connaissez aucun sort. Il vous faudra les fabriquer un à un grâce aux énigmes trouvées dans un livre de magie. Vous utiliserez ensuite ces mots en fonction de vos points de magie.

Le programme est agréable à jouer en particulier grâce au double système de déplacement. A mesure que vous combattez, vous compléterez votre équipement et gagnerez des points d'expérience, seuls moyens de monter de niveau et d'améliorer vos capacités de départ. Le monde est vaste, avec des étendues sauvages, des villes, des donjons et des souterrains à explorer.

Les graphismes sont d'un bon niveau et très variés. Le scénario est riche, seule la combinaison de combats et de quête de renseignements vous permettant de progresser réellement. En revanche, les



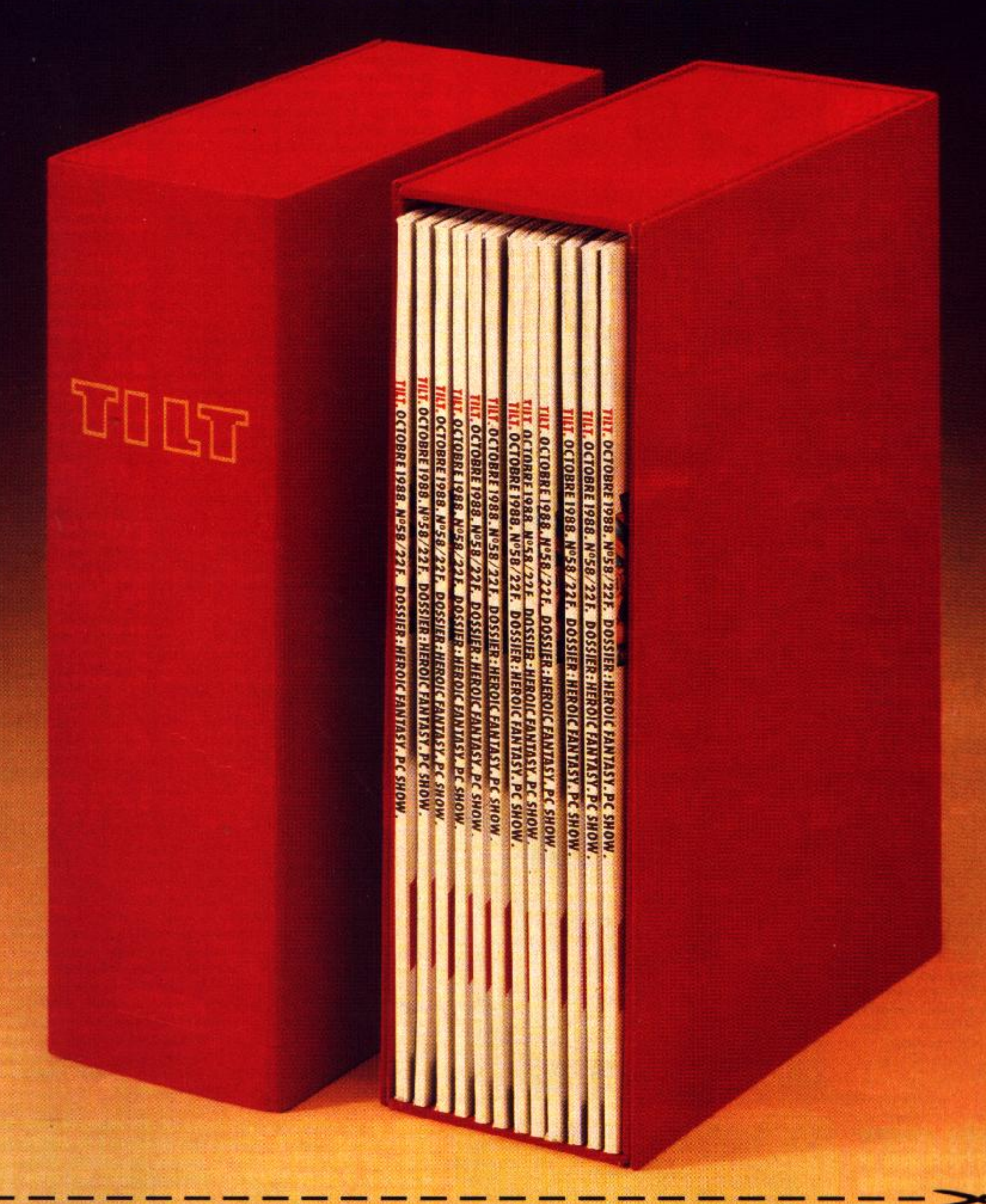
Les échoppes du bazar.

bruitages de cet agréable programme se limitent à des musiques certes variées, mais sans aucun rapport avec le jeu et sans aucun bruitage d'action. Malgré ces faiblesses, *Keef the Thief* reste un excellent jeu d'aventure et de rôle pour joueurs de tous niveaux, à condition d'avoir quelques notions d'anglais.

Jacques Harbonn

Type : aventure/rôle
Intérêt : 17
Graphisme : ★★★★
Animation : ★★
Bruitages : ★★★
Prix : C

CONSERVEZ VOTRE COLLECTION DE TILT DANS CET ELEGANT COFFRET RELIURE



BON DE COMMANDE

à retourner à TILT/Service Abonnements
2, rue des Italiens 75440 Paris cedex 09

Je désire recevoir ____ coffret(s) pour un montant de 80 F par coffret, soit ________ F.

Ci-joint mon règlement : par chèque ☐ par mandat ☐ à l'ordre de TILT.

Nom ____________________

Adresse ____________________

Ville ____________________ Code postal ____________

Neuromancer

L'insolite de l'histoire et une bonne maniabilité sauvent de la banalité cette aventure classique.

jeu de rôle animée : *type*
16 : *intérêt*
★★★ : *graphisme*
★★★ : *animation*
★ : *bruitages*
anglais : *langue*
C : *prix*



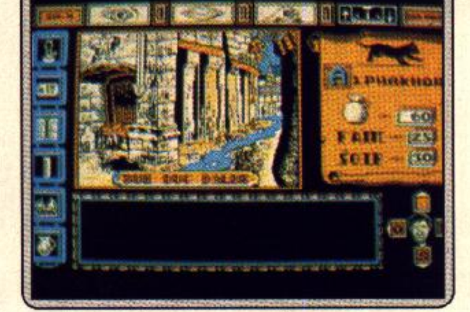
Curieux scénario que celui-ci. Ce jeu de rôle vous plonge dans un monde futuriste où l'homme est presque devenu une machine dont on change les organes comme on change de chemise... De vraies machines, il y en a aussi, des ordinateurs qui contrôlent en définitive toute la société. Pour enquêter sur des disparitions mystérieuses, vous n'allez utiliser que la souris et des icônes. Pour le dialogue, vous choisissez votre texte parmi les phrases que vous propose le micro. Sinon, les icônes appellent des menus externes maniés là encore à la souris, tout comme les déplacement de votre personnage. *Neuromancer* offre de nombreuses descriptions et beaucoup de dialogues. L'intérêt de ce soft repose essentiellement sur sa grande maniabilité et sur la richesse de son scénario. La réalisation technique est, en contrepartie, assez pauvre. A part une musique classique, aucun bruitage ne vient étayer l'aventure. Les décors sont très simples. Ils ne sont réellement intéressants qu'en mode VGA. A vrai dire, qu'il s'agisse de l'animation ou des graphismes, cette version PC ne vaut techniquement guère mieux que son homologue sur *C 64* (Cf. Sos aventure *Tilt* n° 62) (disquette Interplay/Electronic Arts). Olivier Hautefeuille

Alphakhor

Joli, maniable, facile, *Alphakhor* est le type même du jeu d'aventure destiné aux novices.

aventure/icône : *type*
14 : *intérêt*
★★★★ : *graphisme*
– : *animation*
★★ : *bruitages*
français : *langue*
B : *prix*





Cette aventure icône est tout aussi classique qu'intéressante. *Alphakhor* vous plonge dans le Moyen Age. Châteaux, villages et tavernes, des décors très précis pour un *Amstrad CPC* tracent un complexe terrain de manœuvre. La maniabilité du soft est impressionnante. Outre les quatre touches fléchées du clavier pour les déplacements du héros, on ne fait appel qu'au joystick pour gérer l'aventure. Le menu Œil permet de regarder, d'examiner ou de lire, la bouche de manger, parler, etc. Sur le côté gauche de l'écran, les six poches de votre sac contiennent bientôt des objets divers, de l'oscilloscope au vieux grimoire... *Alphakhor*, en plus de sa souplesse d'utilisation, offre une trame très facile à suivre. A chaque tableau, il suffit de « regarder » pour qu'aucun indice n'échappe à votre œil exercé. Même chose pour les dialogues : s'ils ont quelque chose à vous dire, les personnages rencontrés parleront sans qu'il soit nécessaire de trouver quelque stratagème précis. Seule nécessité impérative, vous devrez collecter régulièrement nourriture et boisson pour ne pas mourir... Classique mais joli, extrêmement maniable et facile à prendre en main, un soft qui séduira tout particulièrement les novices. Olivier Hautefeuille

Don't Go Alone

Semblable au légendaire *Dungeon Master*, ce jeu est trop simple pour séduire vraiment.

jeu de rôle : *type*
10 : *intérêt*
★★★★ : *graphisme*
★★ : *animation*
– : *bruitages*
anglais : *langue*
C : *prix*

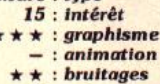


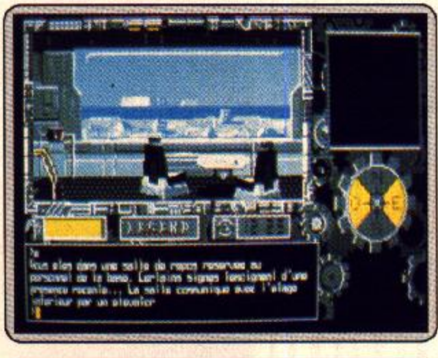
Une équipe de quatre compagnons vont affronter ce jeu de rôle dans les salles et couloirs d'un château. L'écran de jeu principal représente en vue frontale 3D le décor qui vous fait face. Tout autour, quatre fenêtres symbolisent les personnages du jeu. *Don't go Alone* est, dans la forme, proche du célèbre *Dungeon Master*. Contrôle de tel ou tel combattant, flèches d'avance, de quart de tour ou de recul, etc. En revanche, l'intérêt du soft n'arrive pas à la cheville de son frère d'armes. Il y a tout d'abord les combats incessants contre des montres grossiers. Même s'ils peuvent agir individuellement en composant des formules chimiques (original...), les personnages donnent l'impression que les combats sont une affaire de hasard. Les décors sont techniquement réussis en EGA. Côté bruitages, c'est le grand vide, mis à part quelques « bip » décevants. Il reste enfin des options en nombre trop restreint pour passionner le joueur. Exemple, les objets découverts apparaissent devant vous sans qu'il faille les chercher. A ce moment seulement, une touche *Take* vous permettra de les saisir... *Don't go Alone* est un produit joli, original au premier abord. Sa jouabilité est pourtant trop réduite pour motiver les pros. Olivier Hautefeuille

Les Portes du temps

Qualité de réalisation, variété des situations et scénario attachant : ce jeu est une réussite.

aventure : *type*
15 : *intérêt*
★★★★★ : *graphisme*
– : *animation*
★★ : *bruitages*
C : *prix*



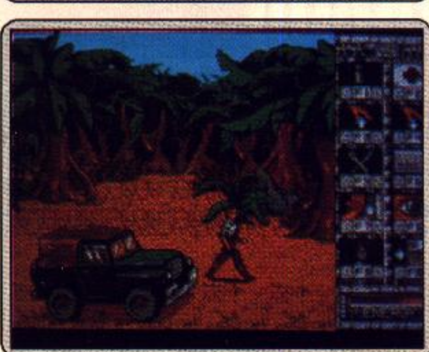


A la suite d'une erreur de manipulation dans un centre de recherche militaire situé en Alaska, le virus AX 415 a contaminé plusieurs personnes. Ce virus est le plus dangereux germe que la Terre n'ait jamais connu, aussi certaines précautions ont été prises autour de la base. Celle-ci est entourée d'un champ de forces magnétiques empêchant toute contamination vers l'extérieur. Cependant, malgré des mesures de sécurité draconiennes, les chercheurs contaminés, pris de panique ont réussi à s'enfuir en utilisant une machine temporelle qui les a projeté aux quatre coins de l'histoire. Aidé de votre robot, et équipé d'armes futuristes, vous vous lancez à leur poursuite. Votre tâche est de les retrouver et de les détruire avant qu'ils n'occasionnent des dommages irréparables au passé de l'humanité. Le logiciel se présente sous la forme d'un classique jeu d'aventure/icône dont la richesse réside dans la variété des lieux historiques visités (préhistoire, Japon féodal, Empire Inca, etc.) L'analyseur de syntaxe du programme est convaincant. Les graphismes de l'adaptation *PC* sont particulièrement beaux en mode EGA. Un jeu classique mais de bonne qualité (disquette Legend Software sur *PC*). Eric Caberia

Fétiche maya

Un gentil archéologue et un pilleur de tombe s'affrontent sans merci dans la jungle mexicaine : le souffle de l'aventure !

aventure animée : *type*
16 : *intérêt*
★★★★★ : *graphisme*
★★★★★ : *animation*
★★★★★ : *bruitages*
C : *prix*



Après qu'un célèbre archéologue ait été retrouvé mort dans la jungle, son élève s'envole vers le Mexique. Il se lance à la recherche d'un ancien fétiche, qui détient le secret du trésors des mayas. Mais, au cours de ses recherches, il devra affronter l'infâme Karloff, qui tente également de s'approprier le fameux fétiche. Ce programme offre un bon dosage entre aventure et action et on se prend tout de suite au jeu. Les combats entre les deux rivaux ne sont pas très passionnants ; en revanche, les séquences de conduite sont très réussies. Vous devez foncer sur la piste au volant d'une jeep, mais prenez garde à ne pas rater les ponts, si vous ne voulez pas terminer l'aventure au fond d'un précipice. En ce qui concerne la partie aventure, vous explorez des cités mayas en tâchant d'éviter les nombreux pièges qu'elles renferment. Vous pouvez également vous procurer des objets fort utiles en faisant du troc avec les indigènes. *Fétiche maya* est un excellent jeu d'aventure animé, qui se gère entièrement par l'intermédiaire du joystick. Silmarils parvient avec talent à retrouver le souffle des grands films d'aventures, dans le plus pur style hollywoodien (disquette Silmarils pour *Amiga* et *PC*). Alain Huyghues-Lacour



Message in a bottle

Zack Mc Kracken

Suite et fin.

Prenez le contrôle de Melissa. Utilisez la bande de vinyl dans la K7 et utilisez la K7 avec la boombox (magnétophone). Allumez le magnétophone, appuyez sur enregistrement et prenez la sphère. Allez vers la seconde porte, allumez le magnétophone, appuyez sur play et la porte s'ouvrira. Entrez, allez légèrement vers la droite et cherchez une porte. Une fois que vous l'avez trouvée, entrez et prenez le Ankh. Ressortez, puis retournez dans la grande salle. Allez vers la troisième porte à gauche, allumez le magnétophone, appuyez sur play et la porte s'ouvrira. Entrez, cherchez une porte. Une fois que vous l'avez trouvée, entrez, utilisez Ankh dans la serrure et le champ de force disparaîtra. Appuyez sur le bouton de la machine pour obtenir un message. Prenez la clef d'or, retournez dans la grande salle, allez vers la gauche et sortez. Retournez sur le terrain d'atterrissage et allez vers la gauche jusqu'au monolithe. Utilisez votre carte de crédit dans la fente pour obtenir un jeton. Prenez le contrôle de Leslie. Faites-la venir jusqu'au monolithe, prenez un jeton. Utilisez le jeton avec le tramway, prenez le contrôle de Melissa et faites la même chose. Vous vous retrouvez devant la pyramide. Faites venir vos deux personnages jusqu'à l'entrée de la pyramide. Prenez le contrôle de Zak. Mettez le bocal à sushi, le réservoir d'oxygène et le ruban adhésif. Ouvrez la porte et sortez du vaisseau. Rendez-vous au monolithe, utilisez la carte de crédit dans la fente pour obtenir un jeton. Rejoignez Leslie et Melissa devant l'entrée de la pyramide. Prenez le contrôle de Leslie. Utilisez le balai sur la tas de sable qui se trouve devant la porte. Prenez le contrôle de Zak. Utilisez l'épingle à cheveux (l'enseigne) pour ouvrir la porte. Entrez, cherchez une autre porte et entrez. Allez vers la gauche. Prenez le contrôle de Leslie. Entrez dans la pyramide, prenez la lampe torche et allumez-la pour trouver la porte. Entrez, marchez jusqu'aux pieds du sarcophage et poussez-les. Prenez le contrôle de Zak. Un passage secret s'est ouvert. Montez l'escalier. Prenez le contrôle de Melissa et faites-la rejoindre Zak en haut de l'escalier. Prenez le contrôle de Leslie. Ecartez-vous du sarcophage. Prenez le contrôle de Melissa. Ouvrez la boîte avec la clef d'or et appuyez sur le bouton. Prenez le contrôle de Zak. Prenez le cristal blanc et utilisez le cristal jaune. Téléportez-vous en Egypte. Enlevez votre équipement spatial et allez vers la machine. Utilisez le cristal jaune puis le blanc sur le candélabre. Allez vers la droite de la machine. Appuyez sur l'interrupteur. Prenez le contrôle d'Annie. Appuyez sur l'interrupteur. Et voilà ! il ne vous reste plus qu'a regarder l'amusante séquence finale.

Alain Huyghues-lacour

Messages

CHRISTOPHE

*Dans **Explora** sur Amiga, injustement accusé du meurtre de mon père, je suis parti à la recherche du coupable dans une course spatio-temporelle effrénée. Après avoir découvert la machine Explora, que mon père avait soigneusement dissimulée dans le château ainsi que les 4 cartes magnétiques, je partis à l'aventure. J'atterris en premier lieu en Inde. Malgré la lèpre qui décime une grande partie de la population, je sus faire face aux énigmes qui m'étaient posées. Ma seconde conquête fut l'Egypte et c'est là que, depuis des jours et des jours, je tente en vain de pénétrer dans la pyramide. Pouvez-vous m'apporter des renseignements sur les autres mondes que je n'ai pas encore explorés ? Soyez rapides, car je crains ne pas survivre longtemps dans ce désert où la nourriture et l'eau sont déjà très limitées...*

CYRILLE

*Pour Pit Amstradien (n° 70), voici des pokes pour **Predator** : poke &A7A3,0 choisir le nombre de vies ; poke &9751,nb-1 munitions infinies ; poke &35E5,0 ; poke &35C2,0 temps infini ; poke &E69F,&C9 grenades infinies ; poke 186AE,&C9 immunité ; poke &A77C,0. Pour Fabien Atariste (n° 70) dans **Predator**, quand tu captures l'extra-terrestre, il faut courir le plus loin possible. Pour Steph and Dav, les codes de **Night Hunter** sont : -11 ; OCH ; -16 :CHA ; -21 ;PAR ; -26 :VHE ;OPB. Pour Mathieu des Antilles, dans **Tiger Road**, tu ne peux reprendre une partie à l'endroit où tu l'as abandonnée, que si tu as une multiface. Pour Dav, voici des pokes pour **Living Day Light** : vies infinies : poke &789,&34. Pour choisir son niveau de départ : poke &727, niveau -1. Les pokes pour **Game Over II** sont : Mega laser : poke 2133,0. Plus de mines : poke 3166,25. Vies infinies : poke 8587,0. Energie infinie : poke 8682,0.*
*Pour Laurent Felten (n° 70) dans **Thuderblade** pour changer de tableau, il faut lors de la présentation taper crash puis appuyer sur H jusqu'à ce que l'écran clignote. Il suffit lors de la partie de taper sur undo pour changer de tableau. Pour Bruno le Sega maniaque en Folie (n° 70), dans **Thunderblade** pour passer le 2e tableau du round 1, il suffit de positionner l'hélicoptère au ras de la route de droite, juste au-dessus de la ligne gauche et appuyer tout le temps sur le bouton 1 & 2 pour éliminer les chars, mais tu n'as rien à craindre des autres.*

THE SIERRA MAN

*Pour Halloween d'Antibes, dans **Leisure Suit II**, tu as oublié d'aller chez le coiffeur à Los Angeles. Dans la droguerie, achète de la crème solaire. On ne peut dormir dans la cabine du bateau. Tu as aussi oublié d'acheter la Grotesque Gulp dans le Quikie Mort. Dans la cabine du capitaine, il faut aller sur le tableau de commande à droite et taper Pull over. Ensuite, tu pourras aller sur le bateau de sauvetage. Dans le bar take dip, c'est à la gauche du comptoir. On ne peut pas entrer dans le salon.*

LE BON RODOLPHE

*Pour Olivier (n° 70), dans **Bard's Tale**, le mot de passe est lie, with passion, and, be, forever, damned. Ensuite, il faut aller au 9N, 3E pour prendre l'escalier créé. Ensuite au 4e niveau, il faut aller au ON, OE. Bonne chance. Pour le carré d'argent, retourne au château, 2e niveau. Là, tu trouveras un sorcier. La réponse est vampire. Un peu plus loin, il y a un carré d'argent.*
*A moi, comment tuer le dragon dans **King Quest I** ? Où est le magic wand et comment faire pour l'avoir ? Dans **King Quest III** comment lancer des sorts ? Comment donner l'or aux pirates ? Dans **Phantasie III** après avoir visité les donjons, que faire ? Comment atteindre Nikademus et le tuer ? Merci.*

MIKE

*Pour Commandeur Mathieu (n° 70), dans **Defender of the Crown**, pour gagner une joute, place ta lance sur le bouclier de ton adversaire et appuie sur le bouton quand tu entends le bruit de la lance. Dans **Elite**, comment prendre les cargos ? Dans **PQ2**, comment éviter les coups de feu de l'hôte, quel est le numéro de Marie, comment avoir assez d'argent pour acheter un ticket d'avion ?*

GUILLAUME

*Dans **Rocket Ranger** sur PC, comment décolle-t-on ? Quelle quantité de Lunarium faut-il ?*

LE DESTRUCTEUR

*Pour Anonyme III (n° 70), dans **Wizball**, pour attraper les gouttes de couleur, il faut les ramasser avec un chat, obtenu en prenant des bulles, et en remuant le joystick de droite à gauche : tu en prendras 3. Pour Alain le Frustré, dans **King Quest II**, pour arriver jusqu'à la porte du château, il faut manger le sucre donné par la licorne pour l'avoir délivrée d'un sort. Donne la soupe trouvée chez le lutin à la grand-mère ; celle-ci te donnera la cape et la bague de Dracula. Les ayant mis, tu pourras passer les fantômes qui se trouvent devant la porte du château. A moi, sur PC, dans **King Quest III**, où se trouve le livre des formules ? Dans **Zombi** comment démarrer le camion en bas de l'immeuble ? Sur ST, comment lancer des sorts dans **Dungeon Master** ? Dans **Powerdrome**, comment tourner sans se fracasser contre les murs ? Un grand merci à ceux qui me répondront.*

CHRISTOPHE

*Tiltman masqué (n° 71), voici le premier mot de passe de **Targhan,** existe puis enter. Je suis coincé à l'entrée du palais, quel est le second mot de passe ? Merci.*

SEBASTIEN FERRAND

*Dans **Baal**, faire un bon score. Au lieu d'écrire le nom dans la table des scores, taper lovebundle et vous obtiendrez un mode d'entraînement. Dans **Rambo III**, taper 1, 2, 3 pour aller au niveau voulu. Dans **Road Runner**, pendant le jeu, taper U et S*

en même temps pour être en vie infinie, cela peut se faire à n'importe quel moment du jeu. Dans **Voyager**, quand le menu des options apparaît taper when the sweets showers of April fall *(en qwerty)* et vous arriverez sur un nouveau menu plein d'options. En échange de mes bons et loyaux services, j'aimerais avoir des vies infinies dans **Dragon Ninja, the Strider** et **Menace** sur ST. Merci.

SEBASTIEN

Sur ST dans **Bio Challenge**, pour changer de niveau ou tuer un gardien, tapez simultanément esc et e. Dans **R-Type** comment faire pour passer le vaisseau du 3e niveau.

CYRIL SEGA

Dans **Ys**, où trouve-t-on l'épée de feu et les livres Ys. Comment tuer tous les monstres (à partir du 3e du moins) ? Merci.

FRED LE KOWEITIEN

Pour Allan the Sierra Exterminator, dans **Space Quest III** (n° 70), il y a deux sources d'énergie à mettre dans ton vaisseau. La première est le motivator, qui se trouve à côté de ton ancien vaisseau. Tu dois le récupérer à l'aide du grabber, puis il faut que tu l'introduises dans le trou de ton nouveau vaisseau. La seconde source d'énergie se trouve dans une sorte de salle-débarras (là où se trouvent des rats géants). Tout à fait à gauche, à côté du fil, il y a un réacteur. Prends-le, tape get reactor. Lorsque tu partiras et tu prendras le chemin de ton nouveau vaisseau, un gros rat te volera le reactor. Il te faudra en récupérer un autre. Il te faut aussi un fil électrique. A l'endroit où le gros rat t'a volé, il y en a un. Tape get wire. Mets le réacteur en place à l'intérieur de ton vaisseau. Good Luck.

ALEX

Dans **Driller**, sur ST, je n'arrive pas à trouver l'astuce qui mène au tableau « trachite », au tableau « niccolite » où implanter l'extracteur de gaz ? Merci à tous.

ANONYME I

Pour l'exorciste (Tilt n° 68) dans **Les Passagers du temps** il faut aller dans le petit salon où est caché, derrière un long tableau, une lettre parfumée au citron. Fournissez-vous en allumettes et en huile dans la cuisine. Les allumettes chauffent la feuille citronnée et font apparaître un message. L'huile vous servira à réparer le groupe électrogène. Dans la chambre, il y a des indices sous les meubles. Il faut mettre l'ordinateur en marche, retourner dans la bibliothèque, faire pivoter le tableau, chercher à lire l'auteur des Trois Mousquetaires, rentrer dans l'ascenseur secret, taper le code. Arrivé au but l'autotest de la machine décellera la défaillance du circuit B2X. Cherchez-le et soudez-le en descendant à l'établi du sous-sol puis enfichez le circuit dans la machine et c'est parti... Saint-Malo, 1754...

Dans **Meurtre à Venise** pour trouver la bombe, il suffit d'aller voir M. Kohler (hôtel Christiani), de le fouiller, de prendre une photo et d'aller à la loge du théâtre pour se maquiller. Se faire la tête de Kohler et ensuite aller à l'entrée du chantier, introduire la carte dans la fente puis entrer le code : 5825. Ramassez les outils puis cliquez sur la bombe (un peu à gauche de l'écran).

A moi, comment arrête-t-on quelqu'un ? Si quelqu'un n'arrive pas à désarmorcer la bombe il n'a qu'à me le dire, je me ferais un plaisir de lui indiquer.

Tout renseignement sur ce jeu serait le bienvenu. Dans **Interceptor** comment s'éjecte-t-on ? Merci.

BLACK LABEL (BELGIQUE)

Pour **Vigilante** sur Amiga. Jouer normalement, faire un minimum de 2 000 points pour rentrer dans le tableau des scores, taper Green Crystal comme nom. Là vous êtes en cheat mode. Presser F1, pour des vies infinies. Presser F8, pour changer de tableau.

EVA

Dans **Eureka**, comment tuer la bête de proie au Moyen Age ; comment prendre l'avion à la fin de l'aventure des Caraïbes...

Dans **Lucifer's Realm**, comment se débarrasser de l'assassin d'Abraham Lincoln ; comment ne pas perdre la lampe après avoir franchi la caverne des chauves-souris ?

Une tiltgirl désespérée.

ANONYME II

Pour Axel et Alexandre, dans **Lucifer's Realm**, *pour ne pas perdre la lampe, il suffit de la poser.* Drop lamp, drop sunglasses, climb chain, pull chain, get chain, talk to man, Eichmann, show disk, hooke chain, climb chain, pull chain, get chain, cut canvas, look stone, insert sword in rock, get crystal, move, climb... *et voilà Hitler.*

ANONYME III

Dans **Altered Beast** *pour avoir deux carrés d'énergie en plus, il suffit d'appuyer sur la diagonale vers le haut à gauche et sur les deux boutons pendant la page de présentation.*

Sur Atari 520 ST qui a des trucs pour **Stunt Car, Nil Dieu Vivant, Dynamite Dux, Lombard Rally, Operation Wolf, Castle Warrior**, *merci à ceux qui répondront les premiers, faites vite, je craque !*

DAVID C 64

Nosferatu : 10 poke 53280,0 : poke 53281,0

20 for I=272 to 309 : read A : poke I, A-5 : next

30 poke 816,16 : poke 827,1 : load

40 data 37,170,249,37,170,249, 174,40,146,12

50 data 212,174,6,146,13,212,81, 76,211,174

60 data 101,146,216,126,146,154, 80,174,239

70 data 146,134,112,146,135,112, 81,8,53

Ghostchaser *: pour passer au niveau 2, taper* fanda *dès que vous êtes devant la maison.*

Mystery of Nile *: code tableau 2 : Hd576171V, 3 : HE576171V, 4 : HF576170V.*

Bengo *: poke 20295,44,* **Fort Apocalypse** *: poke 36339,153,* **Ghostn' Goblins** *: reset, poke 2358,44 : sys 2128.*

Pour Philippe (70), **Goonies 4** *: laisser couler la première pierre pour libérer les chauves-souris, attendre qu'elles partent, puis une des goonies contrôle la pierre avec la chaîne, le deuxième passe au deuxième niveau. Le premier goonie laisse tomber la pierre par la trappe du milieu. Le premier la contrôle pendant que le deuxième va à la machine en bas (le plateau bouge). Ensuite le premier laisse couler la pierre par le trou du milieu : une planche disparaît. Recommencer deux fois.*

A moi : code de **Police Academy** *et de* **Biggles** *? Vies infinies, pour* **Bubble** *(le truc du sauveur belge (71) ne marche pas),* Conan, Mario, Terra Cresta, Airwolf, *vies infinies pour* **1942** *mais sans reset.*

Je cherche toute info sur le début de **Bard's Tale** *et de* **Hacker**. *A quelle distance de la porte invisible faut-il se mettre pour frapper dans* **Karateka** *? Merci d'avance.*

RENAUD L'AMSTRADIEN

Dans **Rambo I**, *comment détruire l'hélicoptère ennemi et dans* **Ghostbuster**, *comment entrer dans le temple de Zul ? Energie infinie pour* **Rambo I** *et* **Kung-Fu Master**.

YGI COMMODORE

Pour Freddy (Tilt n° 70) dans **No**, *tu dois acheter la lanterne avec deux pièces d'or, tu peux ensuite poursuivre ton chemin dans la forêt et dans la grotte. Pour sortir des oubliettes, tu dois posséder la corde, que tu déposes au pied de l'arbre, tu grimpes à l'arbre, tu prends la clef et tu ressors en utilisant la corde que tu vois apparaître par le trou du plafond. Quant à l'utilité de la clef, elle m'est complètement inconnue ; idem pour la pierre que donne le mendiant. Le diamant, une fois introduit dans l'œil du serpent, te permettra d'ouvrir la porte d'accès à la machine qui te ramènera chez toi. Je ne sais pas comment entrer dans le château de l'ogre, ni comment traverser le pont en bois. Mais pour entrer dans le village des Plouck, il te suffit de donner au garde le collier d'or ; seul regret, c'est qu'une fois dans la hutte du chef, je ne sais plus quoi faire. Pour la sauvegarde d'une partie en cours, il suffit d'appuyer sur F8, de choisir ton fichier parmi les quatre possibles, de mettre la flèche sur sauve et d'appuyer sur return (ou le bouton feu du joystick) ; après un instant de patience, ta partie est normalement sauvegardée.*

MERLIN

Pour Hallowen d'Antibes (dans **King's Quest III**) *: je n'ai pas trouvé de moyen pour faire manger le gâteau à l'infâme Mannavan, mais je sais comment faire pour gagner malgré tout. Après avoir fabriqué toutes les potions magiques dans le laboratoire du magicien, retourne au petit village en bordure de mer, entre dans l'auberge, et parle avec le pirate (speak tou pirate). Il te demandera de l'argent. Donne-lui (give money to pirate), sors de l'auberge et va dans le bateau. Tu te retrouveras dans la cale. C'est là qu'il faudra jouer vite. Il faut rapidement aller chercher la boîte à l'autre bout de la cale, la déposer près de la caisse qui est en dessous de l'échelle, sauter sur la boîte, sauter sur la caisse et sauter sur l'échelle. Ensuite, il faut grimper au niveau supérieur et aller dans la cabine du capitaine, et taper successivement* open chest, *puis* look in chest. *Après, dirige-toi dans la pièce de droite (celle où il y a la barque de sauvetage), prend la pelle et revient à l'échelle. Grimpe jusqu'à ce que tu arrives au tableau où l'on voit un drapeau à tête de mort flotter dans le vent. Il faut attendre dans ce tableau sans rien faire jusqu'à ce que tu entendes un membre de l'équipage crier* Terre *(in english, bien sûr). Alors, regarde la carte magique (si tu ne l'as pas, sache qu'elle se trouve dans l'armoire de la chambre à coucher de Mannanan, derrière les habits) et téléporte-toi sur l'île. Au lieu de te retrouver dans l'île, tu seras dans la mer. Nage vers la droite en faisant attention au requin et tu arriveras dans l'île. La suite de l'histoire n'est pas trop compliquée. A propos, écoute bien les rats qui se trouvent dans la cale du bateau, ils peuvent t'indiquer la position d'un trésor mystérieux...*

A moi : je suis bloqué dans l'angoissant (et génial) jeu qu'est **Uninvited** *: je suis trop petit pour atteindre la lampe qui cache un passage secret, dans la salle de bains, comment faire ? J'ai l'anesthésiant, mais je ne sais pas comment faire pour endormir l'arachnidée géante, qui se trouve au fond du passage secret de la chapelle. Que faut-il faire ? Dans le labyrinthe-cimetière, un groupe de zombis bizaroïdes m'empêche d'accéder au centre du labyrinthe. J'aimerais qu'on me dise comment m'en débarrasser. Enfin, comment ouvrir la porte sans serrure, dans la pièce à côté de la salle à manger (pas la chambre à laquelle on accède par la cuisine, l'autre) ? Je remercie d'avance...*

MAGNUS

Dans **Déjà Vu** *: pour Firestone II (n° 68), l'arme du crime doit être jetée dans les égouts au plus bas possible, lorsque l'on voit un tourbillon ; c'est le seul endroit où la police ne le trouvera jamais.*

Dans **Space Quest** *: pour David Amigamadman (n° 67), essaie de pénétrer le vaisseau sarien ; si tu n'y arrives pas, retourne à Uhlence Flats. De même, rends-toi chez les extraterrestres si tu as des problèmes avec le star generator.*

Dans **Uninvited** *: voici quelques tips pour les fous comme moi qui se sont aventurés dans ce pot de mélasse périmée : pour éviter les zombies solitaires, il suffit de leur montrer l'amulette trouvée dans la boîte aux lettres au début du jeu ; pour éviter le fantôme lorsque l'on va au labyrinthe, il faut prendre le grand chandelier qui est dans la chapelle, et allumer les bougies avant de sortir ; pour éviter de se faire manger par les zombies en groupe, il faut filer par la gauche.*

A moi, maintenant. Comment se débarrasser du groupe de zombies dans le labyrinthe ? Ils représentent le dernier obstacle pour moi avant de trouver le diamant car je connais tout le trajet parfaitement ; comment faire le mélange or, argent, mercure ? Où trouver l'or ? Dans le petit bureau, comment ouvrir la porte qui n'a pas de serrure ? Comment attraper le petit diablotin qui me nargue avec sa clef ? Dans la petite chambre à côté de la cuisine, il y a un coffre-fort (actionner la lampe) mais un fantôme devant ; dès que je touche au coffre, il joue au chimiste avec moi ! Comment éliminer ce résidu de grimoire ? A quoi servent les deux étoiles ? Comment pénétrer le Magistérium ? Enfin, comment empêcher les forces du mal de posséder votre esprit ? Merci à tous les convives malgré eux.

MYSTIC MANIAC

Voici le début de la solution de **Space Quest II** *pour tous les valeureux quest-maniac du genre.*

Attendre le bip sonore, se diriger vers la plate-forme (sur le plafond) en marchant sur les murs, s'approcher de l'uniforme, get uniform, *aller près des armoires,* open locker, look in locker, get puzzle, get supporter, *aller à gauche. Un homme viendra vous parler, aller dans le tube, aller dans le vaisseau, là, vous allez être transportés au-dessus d'une jungle, après le crash : s'approcher du vaisseau,* push button, search man *(les deux) prendre la* keycard, *attention à la trappe,* nord *si vous entendez un twang, allez à droite et libérez le pygmée (Free Man) ensuite gauche, gauche, se mettre tout près des boules bleues SANS les toucher,* get spore, nord, *zigzaguer entre les membres du monstre (bonjour les sauvegardes !), arriver près des haies,* get berries, *on refait le chemin en sens inverse (rebonjour les sauvegardes),* sud, est, *ne pas rester trop longtemps dans cette pièce-ci, aller en haut de l'écran et puis à l'ouest, puis près de la machine,* use order form in slot, open tray, get whistle, est, *toujours en haut de l'écran puis est. Alors maintenant, les marais : dans le deuxième écran des marais, taper* dive *sans valider puis vous verrez deux arbres en haut de l'écran, se diriger vers eux en diagonale, très rapidement, sans s'arrêter, dès que l'ordinateur vous dira que c'est plus ronfond, valider,* est, climb tree, est, *se faire attraper par les*

lianes. Dans la cage : call man (2×), attendre qu'il se dirige vers vous, throw spore, get key, unlock door, open door, get rope, nord, se dépêcher d'aller vers l'ouest, ouest, cross log, tie rope on log, climb rope, descendre le plus en bas possible de la corde, swing, quand vous aurez pris de la vitesse, appuyez sur F6 en face de la grotte (pas en face du monstre !), entrez dans la grotte, et là, fini, kaput, je sais plus !
Alors, je vous pose la question : que faire ? Y a-t-il un passage secret ? Où trouver une éventuelle torche ? Au secours, je n'y tiens plus, trois mois que je suis coincé là-dessus, HELP !

TWO PC SIERRA GIRLS

Pour LO, the STboy (n° 70), dans **Orphée** : à partir de l'endroit où se trouve Miniu à qui on donne la harpe, aller à E, quatre fois au N, E, N, E, puis dire cuique suum, et échanger la clé en rubis.
Dans **Leisure Suit Larry II**, comment passer les agents du KGB en face de l'aéroport (de quoi a-t-on besoin ?).
Dans **Police Quest II**, que faire dans le parc à Steelton, après avoir arrêté le punk (j'ai plus ou moins 210 points). Faut-il l'interroger, peut-on attraper le chien, y a-t-il des indices ?
Dans **King Quest IV**, que faire du poisson, de la flûte, de la pelle, de l'arc, de la couronne ? Y a-t-il quelque chose à faire à l'étage et à la cuisine, salle à manger de la vieille bâtisse, dans le cachot du château ? D'autres indices seraient aussi bienvenus.

ATARIMEN

Grand merci à Fabienne qui nous a permis de résoudre un grand problème. Voilà comment procéder une fois qu'on a atteint la seconde partie de **Kult**. Dans la caverne où il y a le vieux tuner et sa fille, parler quand Normajen vous demande de jeter vos armes, puis raconter la vérité. Une fois qu'ils ont fini de parler, scanner la pièce, ouvrir le tombeau, prendre la fiole et la fève.
Prendre la galerie de droite. Passer la trappe, aller au Seuil de la vérité, mettre dans la bouche ouverte l'œuf de la vérité, inspecter le lutrin. Vous vous retrouvez alors de l'autre côté. Prendre par télékinésie la statuette qui se trouve en haut à gauche. Retourner au Seuil de la vérité, aller dans la salle En présence de Dieu, puis à l'Apaisement des puissances.
Cliquer jusqu'à ce que la prêtresse vous attaque, la tuer. Ensuite, l'autre vous parle et veut vous tuer. Utiliser vos psy-pouvoirs (brouilleur d'esprit), puis faire boire la fiole. Sai-Fai, votre compagne, retrouve ses esprits. Retourner En présence de Dieu, puis dans Le repos de Saura.
Mettre dans la niche la statuette, mettre dans le tunnel le singe.
Retourner En présence de Dieu cliquer sur le mur d'étoiles, cliquer sur l'action, le mur d'étoiles se soulève.
Prendre le passage. Après, nous ne savons pas quoi faire. HELP.

PHOENIX

Pour **Millenium 2.2** sur Amiga, comment peut-on aller chercher sur d'autres planètes les minéraux ou matériaux que l'on n'a pas sur la lune pour construire les autres engins. Quand je vais avec un « grazer » sur une planète où se trouvent les minéraux qui me manquent et que je veux atterrir l'ordinateur me répond qu'il est impossible d'atterrir car il n'y a pas de base. Or pour construire une base, il me faut les minéraux manquants.
Pour **Police Quest** sur Amiga, que faut-il dire aux voyous dont les motos encombrent le parking. Merci.

FRANÇOIS L'ATARISTE FOU

Pour Black Panther (n° 70), dans **Krypton Egg**, quand l'ordinateur vous demande la seconde disquette, cliquer 8 fois sur le bouton droit de la souris et 1 fois sur celui de gauche. Il ne vous suffira plus qu'à taper pendant le jeu « F 10 » pour obtenir des vie infines ; « esc » pour changer de tableau et « control » pour rencontrer directement le monstre. Attention, si le monstre vous bat, vous aurez le droit à un sensationnel game over.
Des vies infinies pour **Space Harrier, Flying Shark, Rolling Thunder** et **TNT**.

NED

Pour Christine (n° 71), dans **L'Arche du Captain Blood**, il faut parler avec eux et ne pas les mettre en

colère. Il faut leur demander les informations au bon moment. Petit à petit ils vont te donner les coordonnées des autres espèces. Pour Coyotte Hilare et Super Titanic Cyborg (n° 70), dans **Batman**, il faut sortir du 1er niveau, au second niveau il faut tourner dans les rues latérales quand la flèche rouge l'indique. Pour cela appuyer sur fire et tourner le joystick dans la direction indiquée par la flèche rouge. Le crochet s'accroche aux feux et vous fait faire un angle de 90°. Vous aurez le droit à 3 coups avant d'être arrêté par les flics. Au troisième niveau, il faut couper la ficelle qui retient les ballons, en passant entre les ballons et son socle. Au cinquième niveau, il faut monter tout en haut de la cathédrale (je vous conseille de vous servir des poutres car les rats ne manquent pas). Dans **Safari Guns**, quand un braconnier apparaît, appuyer sur le bouton droit de la souris (pause) et appuyer sur le fusil, enlever la pause et tirer. Dans **North and South**, appropriez-vous tous les territoires comportant un point rouge, ce sont des gares-forteresses. Si vous en avez 2 ou davantage, reliés par des rails, le train qui passera déposera des hommes.
Dans **Paperboy**, sur la route éviter les bouches d'égout et les voitures. Sur le terrain de cross ne franchissez les tremplins que s'il y a de l'eau et si vous n'avez plus de journaux.

LE BARON ROUGE
Dans **Strider** sur Amiga, comment éviter le rire qui vous tue à chaque fois ? Pourquoi apparaît-il ? Comment faire des missions directement dans **F 18-Interceptor** sans passer par la qualification ?
Merci Beaucoup.

MAC GYVER
Pour Emmanuel (n° 70), dans **Gold Rush**, utilise les chaînes pour retourner les bœufs. Pour les tickets du bateau, va chez ton voisin quand il est là. Pour Roger Wilco & Fethi (n° 70), dans **Police Quest I**, le lieutenant pourra t'aider, va le voir. Pour Alain le Frustré (n° 70), dans **King Quest I**, donne le sucre aux ronces. Pour Pool Soft (n° 70), dans **Police Quest**, observe tout et interroge les témoins.

OLIVIER FOLLET
Dans **Indiana Jones**, je suis coincé dans les souterrains de Venise, devant une porte en bois et 6 crânes. Lorsque l'on pousse l'un d'entre eux, il en sort une note de musique. Comment franchir la porte et dans quel ordre doit-on pousser les crânes. Et après, y a-t-il d'autres énigmes ? Merci.

SKULL
Voici quelques tips cheats et poke sur C 64. Dans **New Zealand Story**, pendant la page de présentation, appuyer sur toutes les touches et le bord va devenir gris (vies illimitées). Presser sur Ctrl et la flèche de gauche pour sauter les niveaux. Dans **Indy Action**, tenir les touches f, i, s, h enfoncées et taper 1, 2, 3, ou 4 pour aller au niveau voulu. Dans **Mr Heli**, voici les codes pour le niveau 2 « CACG FAAAAUAEDIADCKCY » et pour le niveau 3 « DACIHAFAAUAI GAADCDBR ». Dans **Danger Freak**, pour la date taper 17.04.70 pour activer le cheat mode. Dans **Thunderbirds**, au niveau 2 « Recovery », niveau 3 « Aloysius », Level 4 « Anderson ». Dans **Mach** : taper « Starvisionic » dans les high scores pour être invincible. Pour Amiga. Dans **Robocop**, pauser le jeu et taper « Best Kept Secret »... Dans **Silkworm** : les touches F 1 à F 10 servent à ralentir le jeu et les +/- à changer de niveau. Dans **Cybernoïd II** : taper « Necronomicon » dans le title screen pour avoir des vies infinies, « N » pour changer de niveau et « L » pour recommencer le present stage. Dans **Spherical**, voici les codes Radagast, Yarmak, Orcslayer, Skyfire, Mirgal, Glief, Mournblade, Jadawin, Gumba et Chachmal. Existe-t-il un cheat mode sur Citadel ?

BELGICAMIGA
Voici quelques aides pour **Falcon**, pour décoller, on te demande de prendre ton manuel, par exemple page 32, paragraphe 3, mot 1, tu tapes ce mot puis return et c'est parti pour la mission. Ce n'est qu'un code de sécurité. Voici les touches de fonction + montée de gaz ; - baissée de gaz ; u train d'atterrissage ; backspace aérofrein ; b frein train avant ; d mode combat ; J et F ensemble larguage de carburant ; J et Q ensemble larguage complet. Ctrl + e éjection ; F 1 change écran gauche ; F 2 change écran central ; F 3 change écran droit ; F 9 sélection des cibles radar ; F 10 désignation de la cible radar ;K marche arrêt barres de tangages ; h marche arrêt viseur. Pour le largage des bombes voici 2 solutions : celle du manuel : approcher du champ à environ 500 nœuds, à moins de 500 pieds. Passer en montée à environ 2 000 pieds. Piloter sur le dos et rabattre le nez pour placer le réticule de visée sur le point d'impact. Revenir à l'horizontale, larguer la bombe et partir au plus vite. Ce n'est pas réellement facile étant donné la vitesse élevée et la faible altitude, sans parler de la DCA et des chasseurs. Voici ma solution : piloter à moins de 500 pieds pour ne pas se faire repérer par les radars, à plus ou moins 2 minutes de l'objectif, grimper entre 8 et 10 000 pieds, réduire la vitesse et piquer sur l'objectif jusqu'au moment où le réticule de visée est sur ce dernier, larguer la bombe avant 1 500 pieds, accélérer de nouveau et virer brusquement en reprenant de l'altitude tout en jetant des fusées éclairantes. Les 12 missions sont un mélange des missions test qui constituent une guerre complète ayant sous vos ordres une escadrille complète. A moi, quelles sont les significations des différentes couleurs dans les graphiques de soufflerie et d'essai moteur dans **Ferrari Formula One**.

JACK
Dans **Bard's Tale I** sur ST, où se trouve le Grand Jury (Review Board) pour changer de niveau ? Quel est le nom du dieu Mad ? Comment entrer dans les tours de Kylearan et Mangar ? Voici une aide : pour ceux qui veulent de l'équipement et notamment plusieurs Fire Horn (très efficaces en combat) il faut formater 2 disquettes de « charactères ». Puis vous demandez à « El Cid » de donner son Fire Horn à un personnage créé par vous-même.
Ensuite vous faites quitter le jeu à « El Cid » sur votre seconde disquette. Vous répétez l'opération en réutilisant votre 1e disquette en ajoutant un « El Cid » tout neuf avec un autre Fire Horn et ainsi de suite... (la même chose est possible avec n'importe quel personnage et pour n'importe quel équipement).

ANONYME DESESPERE
Dans **God Rush**, comment faire pour sauvegarder une partie ? Comment éviter de mourir déshydraté sur le bateau de Cape ? Comment éviter les fourmis dans la jungle en destination de Panama ? Je vous remercie d'avance.

NILS
Voici le début de la solution d'**Indiana Jones** sur ST : après avoir donné la traduction à Marcus, sortir du gymnase, cliquer sur « ouvrir porte » et entrer. Cliquer « parler étudiants » et cliquer toujours sur l'avant dernière phrase. Dans le laboratoire, ramasser les papiers sur le bureau et le paquet. Ouvrir la fenêtre et sortir. Chez Henri ramasser la peinture dans la chambre et sortir. A Venise dans la bibliothèque, sortir, monter sur la terrasse, regarder la bouteille du vin, puis la ramasser. Aller à la fontaine et la remplir d'eau. Une fois dans la bibliothèque, ramasser le piquet en métal et cordon rouge. Regarder le journal du Graal. Frapper sur la dalle n° 2 de la salle au vitrail.

KOUSKOUSKARBIT
Dans **Indiana Jones**, dans le souterrain de Venise, verser de l'eau sur la torche. Passer le pont de pierre, lire les inscriptions, puis fixer le crochet sur le bouchon et utiliser votre fouet avec. Dans la salle du mécanisme, mettre le cordon rouge sur la machine et tourner la roue. Dans le château autrichien, prendre la choppe, aller dans la cuisine, remplir la choppe de bière et la verser sur le feu. Prendre alors le sanglier rôti. Aller dans le bureau du commandant, et donner la viande au chien. Prendre le trophée. Retourner dans la cuisine et le remplir de bière. Remonter au 3e étage et le donner au nazi. Comment faire décoller le biplan ? Comment passer en fraude dans le zeppelin sans avoir à se battre ? Où trouver Mein Kampf et à quoi sert-il ? Merci.

MARCO
Dans **Indiana Jones**, dans la chambre d'Henri Jones, en prenant la plante et la nappe on découvre une commode qui est fermée à clef. Comment l'ouvrir ? Ensuite dans le château allemand, comment fait-on pour faire partir le chien du bureau du colonel ? Plus loin, il y a un soldat allemand qui lorsque je lui donne de la bière, écrase la choppe sur sa tête, et dit ne pas en avoir assez. Je suis désespéré...

CHRISTINE
Pour Luc Reever (n° 71), dans le **Manoir de Mortevielle**, rentrer dans la chambre, utiliser le pistolet, discuter avec les personnages, ne te serviront en rien. Il faudrait mieux que tu t'intéresses aux différentes pièces du manoir (en particulier à la cave). Observe bien tous les détails. Par exemple la petite fente sur le pilier au milieu de la cave. A quoi cela peut-il bien servir ? A mettre par exemple un couteau ou poignard dans la fente. Et pourquoi ? Pour découvrir un passage secret. Avec tous ces indices,

j'espère que tu trouveras qui a tué Julia. A moi, dans **Blueberry**, comment faire pour tuer l'homme derrière le rocher, qui me tire dessus ? Merci à ceux qui m'aideront.

MOI

Pour Luc Reever (n° 71), dans le **Manoir de Mortevielle**, *pour entrer dans la chambre, tu dois utiliser la clef qui se trouve sous l'oreiller du lit de Léo. Qui pourrait m'aider sur la* **Quête de l'oiseau du temps** *? Reconnaissance éternelle à mes sauveurs. Merci.*

ROMAIN COMMODORISTE FOU

Dans **Batman the Movie**, *sur C 64.*

1er niveau : tout d'abord, monter à l'échelle en faisant attention aux hommes de Napier qui se promènent au-dessus. Aller à droite, monter avec la Batcorde tout en haut en faisant attention aux policiers, aller à gauche, tout au bord du plancher, monter, aller tout à gauche et monter jusqu'en haut. Aller à droite, descendre, aller encore à droite, ne pas s'occuper du lanceur de grenades et descendre à l'échelle, puis deux fois avec la corde. Aller sur la droite et descendre en sautant jusqu'en bas. Aller à droite, monter, tuer le lanceur de grenades, monter deux fois, aller tout à droite et monter tout en haut. Aller à droite et descendre tout en bas. Aller à droite, descendre à l'échelle puis en sautant et aller tout à droite. Accrocher sa Batcorde à l'extrême bout du plancher, se laisser descendre jusqu'à son extrémité et la lâcher (si vous n'effectuez pas cette opération, vous vous écraserez sur le plancher d'en bas). Aller à droite, monter trois fois, aller encore à droite et répéter l'opération avec la Batcorde (l'accrocher à l'extrême bout du plancher, descendre et la lâcher).

Puis aller à droite, monter, tuer le lanceur de grenades en faisant attention au policier, monter, aller sur la gauche, monter encore, tuer le lanceur de grenade, aller sur la gauche, monter et tuer l'autre lanceur.

Aller sur la gauche, monter jusqu'en haut, aller à droite, descendre l'échelle, aller tout à droite, descendre l'autre échelle et c'est là qu'il faut ruser. Se précipiter sur la droite et lancer la Batcorde en diagonale vers la droite. Vous vous balancerez jusque de l'autre côté et vous devrez lâcher la corde juste devant le lanceur de grenades que vous descendrez immédiatement, avant qu'il ne se soit rendu compte de quoi que ce soit. Descendre sur la gauche, tuer l'autre lanceur et descendre. Sauter à droite sur le plancher d'en dessous et avancer jusqu'à l'extrême bout du plancher où vous vous trouvez (si vous n'avez pas le vertige), et descendre au bout de la Batcorde puis la lâcher. Remonter l'échelle et laissez-vous tomber sur la droite. Aller tout à droite de l'écran et monter trois fois. Aller tout à gauche et monter encore trois fois. Vous vous trouverez face à Jack Napier pour le duel final. Il lance tellement mal les grenades que vous n'aurez pas de problème pour le descendre, il perdra alors l'équilibre et tombera dans la cuve d'acide trois étages en dessous (j'imaginais cette scène plus spectaculaire).

Dans **Shinobi** *: pour tuer le lanceur de boules de feu, lui lancer des shuriken à la tête d'assez loin. A l'hélicoptère, si vous ne vous occupez que des ninjas, ce niveau sera sans fin, tirez donc en même temps dans le faisceau de lumière de l'hélicoptère. Au bout d'un certain moment, il s'écrasera au sol.*

Dans **Batman, the Caped Crusader** *(1re partie).*

1er niveau : dans la Batcave, il faut prendre tous les objets. Dans la salle où il est marqué : broken machines, *prendre la caisse à outils puis l'utiliser dans la salle :* insert the disk, *et au même endroit, cette fois :* computer operational, *il faut utiliser le* control disk. *Il sera alors marqué :* the games peaplewplay. *Sortir.*

2e niveau : dans la rue, aller tout à droite et ramasser le sweet *et les* trainies. *Ces dernières offrent une vitesse supérieure à vos déplacements. Revenir trois cases en arrière et monter à l'échelle. Aller à droite jusqu'à la* case : use the pick. *Il faut utiliser le* lock pick.

3e niveau : dans l'usine, il faut tout visiter et tout prendre : le toast, *le* lift key *qui permet de descendre l'ascenseur. En bas, vous trouverez le* games disk *(très important), le* frioesh egg *et à la pièce* two halves, *utiliser la corde et monter. Vous trouverez en haut une* dart. *Utilisez-la sur la cible. Vous pourrez alors avoir un* pass word *(indispensable). Ressortir. Dans la rue, aller jusque devant la* don't pass door. *Entrez grâce à la* pass card.

4e niveau : mettre la cassette dans la première télévision que vous trouverez. Je ne sais pas ce qu'il faut faire à touch at the top. *A l'aide !*

Nous remercions Christophe Blassel pour la solution complète de **Zak Mac Kracken** *et de* **Shadow of the Beast**, *Ronald Mallet pour* **Indiana Jones**, *Olivier G. alias Analysis, Olivier Ratajczak, Marco Franchetti, Steven pour* **Kult**.

DC VIRUS

ATARI ST

AUTEUR:

Christophe Desceliers

DC VIRUS, comme son nom l'indique, est un utilitaire qui permet de désinfecter vos disquettes. Il enregistre dans un fichier tous les virus rencontrés, pour éviter d'effacer des boot disks non touchés.

```
Clear ¶
If Exist("DC_DATA.DTA")=0 ¶
Dim Virus(0,1) ¶
Nombre=0 ¶
Goto Debut ¶
Endif ¶
Open "I",#1,"NOMBRE.VIR" ¶
Input #1,Nombre ¶
Close #1 ¶
Dim Virus(0,Nombre) ¶
Open "R",#1,"DC_DATA.DTA",3 ¶
Field #1,3 As Nom$ ¶
For I=1 To Nombre ¶
Get #1,I ¶
Virus(0,I)=Cvi(Nom$) ¶
Next I ¶
Close #1 ¶
Debut: ¶
' ¶
@Menu1 ¶
If B=1 ¶
If Evn=0 ¶
Goto Suite ¶
Endif ¶
Clear ¶
@Dc_disk ¶
If Exist("DC_DATA.DTA")=0 ¶
Dim Virus(0,1). ¶
Nombre=0 ¶
Goto Suite ¶
Endif ¶
Open "I",#1,"NOMBRE.VIR" ¶
Input #1,Nombre ¶
Close #1 ¶
Dim Virus(0,Nombre) ¶
Open "R",#1,"DC_DATA.DTA",3 ¶
Field #1,3 As Nom$ ¶
For I=1 To Nombre ¶
Get #1,I ¶
Virus(0,I)=Cvi(Nom$) ¶
Next I ¶
Close #1 ¶
' ¶
' COORDONNEES FIN ¶
' PROGRAMME ¶
Suite: ¶
@Change3 ¶
Inter=0 ¶
Code1=0 ¶
Code2=0 ¶
A$=Space$(512) ¶
A=Bios(4,2,L:Varptr(A$),1,0,0) ¶
Code1=Asc(Left$(A$,1)) ¶
Code2=Asc(Mid$(A$,2,1)) ¶
If Code1=96 ¶
For I=1 To Nombre ¶
If Virus(0,I)=Code2 ¶
Inter=713705 ¶
I=Nombre ¶
Endif ¶
Next I ¶
Endif ¶
' SI UN VIRUS EST RECONNU ¶
If Code1=96 And Inter=713705 ¶
@Virusrep ¶
If B=1 ¶
Fin$=Chr$(0)+Chr$(0)+Mid$(A$,3,511) ¶
A$=Fin$ ¶
A=Bios(4,3,L:Varptr(A$),1,0,0) ¶
@Neutralise ¶
Goto Debut ¶
Else ¶
Goto Debut ¶
Endif ¶
Endif ¶
' S I   B R A   C O M -
MENCE PAR 60 MAIS QUE DC_VIRUS NE C
ONAIT PAS ¶
If Code1=96 And Inter=0 ¶
@Ignore ¶
If B=1 ¶
Evn=1 ¶
@Dc_disk ¶
Open "o",#1,"nombre.vir" ¶
Inc Nombre ¶
Write #1,Nombre ¶
Close #1 ¶
Open "r",#1,"DC_DATA.DTA",3 ¶
Field #1,3 As Nom$ ¶
Lset Nom$=Mki$(Code2) ¶
Put #1,Nombre ¶
Close #1 ¶
@Virusmemo ¶
Goto Debut ¶
Else ¶
Goto Debut ¶
Endif ¶
Endif ¶
' SI BRA EST DIFFERENT DE 60 XX¶
If Code1<>96 ¶
@Rien ¶
Goto Debut ¶
Endif ¶
Endif ¶
' PARTIE II¶
If B=2 ¶
@Effab ¶
Code1=0 ¶
Code2=0 ¶
If B=2 ¶
Goto Debut ¶
Else ¶
A$=Space$(512) ¶
A=Bios(4,2,L:Varptr(A$),1,0,0) ¶
Ef$=Mid$(A$,3,26) ¶
For I=1 To 482 ¶
Eff$=Eff$+Chr$(0) ¶
Next I ¶
Fin$=Chr$(0)+Chr$(0)+Ef$+Eff$ ¶
A$=Fin$ ¶
A=Bios(4,3,L:Varptr(A$),1,0,0) ¶
@Confeff ¶
Goto Debut ¶
Endif ¶
Endif ¶
'PARTIE III ¶
If B=3 ¶
Menu2: ¶
@Menu2 ¶
If B=3 ¶
Goto Debut ¶
Endif ¶
If B=1 ¶
If Code1=0 And Code2=0 ¶
@Desole ¶
Goto Menu2 ¶
Endif ¶
@Change1 ¶
@Sauvegarde ¶
If Nom$="" ¶
Goto Menu2 ¶
Endif ¶
Open "O",#1,Nom$ ¶
Write #1,Code1,Code2 ¶
Close #1 ¶
@Instrbranchenreg ¶
Goto Menu2 ¶
Endif ¶
' PARTIE IV ¶
If B=2 ¶
@Change1 ¶
@Ldldds ¶
If Nom$="" ¶
Goto Menu2 ¶
Endif ¶
If Exist(Nom$)=0 ¶
@Pdfscn ¶
Goto Menu2 ¶
Else ¶
Open "I",#1,Nom$ ¶
Input #1,Code1,Code2 ¶
Close #1 ¶
@Change2 ¶
A$=Space$(512) ¶
A=Bios(4,2,L:Varptr(A$),1,0,0) ¶
A$=Chr$(Code1)+Chr$(Code2)+Mid$(A$,3,510)
¶
A=Bios(4,3,L:Varptr(A$),1,0,0) ¶
@Vactif ¶
Goto Menu2 ¶
Endif ¶
Endif ¶
Endif ¶
' ALERT ¶
Procedure Menu1 ¶
Alert 0,"  DC-VIRUS 0.03|1) Ana-
```

```
lyse de la disquette|2) Effacer Boot-prg|3) Menu suivant",0,"Choix 1|Choix 2|choix 3",B ¶
Return ¶
Procedure Menu2 ¶
Alert 0,"1) Sauvegarder l'instruction| de branchement du VIRUS|2) Reactiver virus|3) Retour menu",0,"Choix 1|Choix 2 |Choix 3",B ¶
Return ¶
Procedure Ignore ¶
Print ¶
Deftext 2,8 ¶
If Len(Hex$(Code2))=1 ¶
Text 520,22,Hex$(Code1)+Hex$(0)+Hex$(Code2) ¶
Endif ¶
If Len(Hex$(Code2))=2 ¶
Text 520,22,Hex$(Code1)+Hex$(Code2) ¶
Endif ¶
Print ¶
Print "L'INSTRUCTION DE BRANCHEMENT DU BOOT-PRG DE CETTE DISQUETTE EST " ¶
Alert 1,"Ce n'est pas un virus|de ma connaissance|1) Je le memorise a jamais|2) Je l'ignore",0,"Choix 1|Choix 2",B ¶
Cls ¶
Return ¶
Procedure Virusrep ¶
```




```
Print ¶
Deftext 2,8 ¶
If Len(Hex$(Code2))=1 ¶
Text 520,22,Hex$(Code1)+Hex$(0)+Hex$(Code2) ¶
Endif ¶
If Len(Hex$(Code2))=2 ¶
Text 520,22,Hex$(Code1)+Hex$(Code2) ¶
Endif ¶
Print ¶
Print "L'INSTRUCTION DE BRANCHEMENT DU BOOT-PRG DE CETTE DISQUETTE EST " ¶
Alert 1," |ATTENTION !!!|Virus INDESIRABLE|Faut-il le desactiver ?",0,"DE SUITE|NON !!! ",B ¶
Cls ¶
Return ¶
Procedure Neutralise ¶
Alert 1," |Oouf...Terroriste...HS",0,"O.K",B ¶
Return ¶
Procedure Effab ¶
Alert 3,"ATTENTION !!!|La destruction du Boot-prg|est definitive",0,"D'ACCORD|ANNULE",B ¶
Return ¶
Procedure Confeff ¶
Alert 1," |A present sur cette disquette|le Boot-prg est inexistant",0,"OKAY !!",B ¶
Return ¶
' ¶
' ¶
Procedure Sauvegarde ¶
Fileselect "\*.*","",Nom$ ¶
Nom$=Mid$(Nom$,2,12) ¶
Return ¶
Procedure Instrbranchenreg ¶
' ¶
Alert 1,"L'instruction de branchement|du VIRUS est enregistree|Pour retrouver l'etat initial|prenez l'option 'REACTIVER'",0,"COMPRIS",B ¶
Return ¶
Procedure Ldidds ¶
Fileselect "\*.*","",Nom$ ¶
Nom$=Mid$(Nom$,2,12) ¶
Return ¶
Procedure Vactif ¶
Alert 1,"...VIRUS.......................|.........Actif....stop.........|si Boot-prg....present..........|...............................",0,"..STOP..",B ¶
Return ¶
Procedure Change1 ¶
Alert 3," |Inserez la disquette| de sauvegarde",0,"O.K",B ¶
Return ¶
Procedure Change2 ¶
Alert 3," |Inserez la disquette dont|le virus doit etre reactive",0,"O.K",B ¶
Return ¶
Procedure Pdfscn ¶
Alert 3," |Je n'ai aucun registre|sous la reference souhaitee",0,"MINCE !!",B ¶
Return ¶
Procedure Desole ¶
Alert 1," |Desole....mais je n'ai |aucun virus en memoire",0,"OKAY",B ¶
Return ¶
Procedure Rien ¶
Alert 1," |Disquette non CONTAMINEE| | HEUREUX VEINARD !!!!",0,"CONTENT?",B ¶
Return ¶
Procedure Dc_disk ¶
Alert 3," |Inserez la disquette| de DC_VIRUS",0,"O.K",B ¶
Return ¶
Procedure Virusmemo ¶
Alert 1," |Un deliquant en puissance|vient d'etre expedie au centre|de memorisation educative",0,"OKAY!!",B ¶
Return ¶
Procedure Change3 ¶
Alert 1," |Inserez la disquette| | a analyser",0,"D'ACCORD",B ¶
Return ¶
```

Je vous quitte car Clarkette a encore planté mon micro (ça l'amuse, la sale bête !!!). Heu non, j'allais oublier de signaler à la charmante claviste (celle aux longues moustaches) qu'il existe une association de défense de Rika Zaraï (voir le sommaire). Bye Bye.

JUJU & CLARKETTE

Catalogue... ?

Nous recevons régulièrement des demandes rédigées dans le style suivant : *possédant un ordinateur compatible IBM, pouvez-vous m'adresser votre catalogue de logiciels ? D'avance merci.*

Il s'agit d'une vraie lettre, sélectionnée uniquement à cause de sa brièveté. D'autres lettres s'étalent plus longuement sur tel ou tel aspect et les catalogues désirés concernent à peu près tous les ordinateurs.

Prenons ces lettres comme un hommage au souci d'exhaustivité de *Tilt* dont les filets aux mailles serrées plongent dans les courants turbulents de la production de logiciels, ne laissant s'échapper que le menu fretin. Mais ce n'est pas parce que *Tilt* est un journal exhaustif qu'il faut le cataloguer comme un catalogue ! Cette assimilation douteuse, il la redoute ! Il existe cependant une solution à ce problème. Achetez donc le Guide annuel publié par *Tilt*. Il rassemble tous les logiciels ludiques sortis dans l'année et testés par le journal. Et si vous ne le trouvez pas chez votre marchand de journaux, commandez-le !

Echanges

Je viens de terminer ma petite aventure d'*Indiana Jones et la dernière croisade* et me voilà avec mes six disquettes, payées 300 F, pratiquement inutiles. Elles viennent s'ajouter aux nombreux programmes qui donnent à ma logithèque une valeur considérable. Malheureusement, l'informatique n'est pas un bon placement ! Ne serait-il pas possible que les grandes maisons d'édition de jeux, associées aux boutiques (FNAC, mégastores...), créent un marché parallèle de bourse d'échange afin d'éviter que de nombreux programmes deviennent uniquement décoratifs ?

J'estime que cela stopperait le petit piratage (vente de copies de sécurité) sans pour autant m'empêcher d'acheter de nouveaux programmes (quel plaisir de s'offrir ou de se faire offrir une belle boîte neuve avec les règles en français !). Je sais que la loi du marché est de vendre à tout prix, mais même un honnête joueur solitaire ne peut se payer toutes les nouveautés qui lui font envie. Je ne pense pas non plus que mon revendeur me permettra de passer une annonce pour revendre mes jeux d'occasion et je n'ai pas confiance dans les échanges jeux/jeux ou jeux/argent des annonces de votre journal. C'est donc aux maisons d'édition de faire l'effort car je m'estime capable d'acheter plus de jeux si ces derniers ne finissent pas au placard.

Christophe Piroué

■ *L'idée est intéressante. Ce système est d'ailleurs pratiqué sur une grande échelle aux Etats-Unis pour les cartouches* Nintendo. *Reprises environ à un tiers de leur valeur d'achat, elles sont ensuite revendues presque au prix des neuves. En France, Shoot Again pratique un système d'échange, uniquement pour les cartouches NEC. Mais ceci ne concerne que les cartouches,* a priori *incopiables par le pirate moyen. Nous avons entendu dire qu'en Belgique il est possible d'échanger des disquettes de jeux. Mais, tout comme en France, cela est, paraît-il, illégal. Nous avons transmis votre proposition à quelques éditeurs. Voici leurs réponses.*

Titus botte en touche : « On fait les meilleurs jeux du monde donc il n'y a aucune raison que les gens s'en lassent. Du moins on essaie... » *Il est vrai que Titus est spécialisé dans les jeux d'action, ceux qui vieillissent le moins vite. La société s'affirme cependant ouverte à une négociation avec des revendeurs pour étudier éventuellement un système de location de logiciels.*

Infogrames trouve l'idée excellente, mais ajoute aussitôt que cela suppose un monde idéal : le piratage tuerait dans l'œuf toute initiative allant dans ce sens ! Le mieux serait de tendre vers une baisse des prix. Mais les essais faits par Infogrames ont donné de fort médiocres résultats. Restent les cartouches qui résoudraient tous les problèmes, sauf celui du prix, puisqu'elles sont plus onéreuses que les disquettes.

Loriciel est plus catégorique : cela ne ferait qu'augmenter le piratage. Le raisonnement semble logique : on achète un logiciel, on le copie, puis on va l'échanger contre un autre qui subit le même sort, et ainsi de suite. De toute manière, même si, chez Loriciel, on n'est pas fondamentalement opposé au principe, on pense que ce serait aux revendeurs de faire quelque chose. Et on fait remarquer justement, en impliquant que l'entreprise n'est pas viable, que tous ceux qui, dans le passé, s'y sont essayés, ont rapidement mis fin à l'expérience.

On a la nette sensation de tourner en rond. Si personne ne se prononce contre votre idée, personne ne la trouve applicable. Mais si, un jour, les éditeurs trouvent un moyen de protection inattaquable, vous pouvez être certain qu'un système d'échange de logiciels verra le jour.

L'action donne des boutons

Les consoles d'arcade ont parcouru bien du chemin depuis leur début, depuis le fameux Pong. *Il est désormais rare de trouver un jeu ne comportant qu'un seul bouton d'action. Et nos chers micros dans tout ça ? Si les adaptations de jeux d'arcade sont désormais souvent satisfaisantes depuis l'arrivée des 16 bits, un petit problème technique se pose. En effet, nos joysticks comportent souvent plusieurs boutons, mais ils n'ont qu'une seule et même fonction. Quand le jeu l'exige, la barre d'espace du clavier vient souvent sauver le programmeur mais déçoit le joueur par manque d'ergonomie. La souris, elle, n'est pas adaptée à la plupart des jeux d'arcade. Pour ma part, j'ai recensé deux jeux qui utilisent comme deuxième bouton d'action le bouton gauche de la souris. C'est un peu mieux que la barre d'espace, et cela offre un gros avantage : à l'aide d'un montage électrique enfantin, on peut doter un classique joystick à deux microswitchs d'un deuxième bouton d'action, en émulant le clic gauche de la souris. Le montage : il faut prendre deux fils souples d'environ un mètre, les relier à une extrémité aux broches 6 et 8 d'une prise DB9 femelle et à l'autre aux deux bornes du microswitch d'un bouton du joystick (après avoir déconnecté le montage existant). Il suffit désormais de brancher cette deuxième prise sur le port souris de votre ST. Le deuxième bouton actionne les bombes dans* Flaying Shark *et permet de changer d'arme dans* Stormtrooper. *L'idéal serait bien sûr que beaucoup d'autres jeux utilisent le même système pour le plus grand plaisir de tous ceux qui auront réalisé ce montage.*

Patrice Rousset

P.S. : *je n'oublie pas que* Pac Man *a été un immense succès sans posséder aucun bouton.*

Avis aux pirates

Il est insensé de ne pas acheter les jeux, car ce qu'on oublie trop vite, c'est que, lorsqu'on achète un jeu, on a au moins deux avantages sur les pirates : la conscience tranquille (ne riez pas), et la documentation ! Comment voulez-vous explorer un jeu à fond sans doc ? On n'apprécie vraiment un jeu (surtout les simulations) que lorsqu'on possède tous les renseignements nécessaires. Personnellement, je possède quatre simulations : *Populous, Silent Service, F 19 Fighter* et, dernièrement, *Sim City*. Sans la doc, je n'aurais jamais pu exploiter ces jeux au maximum de leurs capacités. Alors, un conseil : achetez des originaux !

Le Phénix

Revendeurs pirates ?

C'est marrant de voir tourner des programmes comme X Copy ou Fastlightning dans des magazines spécialisés où on est censé n'avoir que des originaux ! Pour ma part, je conseillerais à l'APP d'aller faire un petit tour dans quelques magasins, mais je pense qu'elle sait déjà parfaitement ce qui se trame là-bas...

Prenons l'exemple d'un certain magasin X, que je ne veux pas du tout dénoncer : souvent, on peut y trouver quelques pirates renommés. Ces pirates, comme vous pourriez le pen-



12 Place de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92 Tél: 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, **Dimanche 14h/18h**

EXTENSIONS MEMOIRE JUSQU'A 4 M° POUR STE
ELECTRON est ouvert les 24 et 31/12 de 10h à 18h

2080 STE
Complet avec 2 M° Ram
5990 Frs
+ M. Coul HR 7490 Frs

1040 STE
Complet avec 1 M° Ram
4490 Frs
+ M. Coul HR 5990 Frs

ATARI 520STE
512K Ram Lect DF
Souris, Peritel
Cadeau ELECTRON
3490 Frs
avec Mon Couleur HR
4990 Frs

ATARI MEGA ST1
MONIT SM124 Mono
5990 F

4160 STE
Complet avec 4 M° Ram
9490 Frs
+ M. Coul HR 10990 Frs

1040 STF
+ Moniteur Couleur
à partir de **4990 F**

AMIGA 500
+ 10 Logiciels de jeux
+ Moniteur Couleur HR
5490 Frs

PROMO DISQUES DURS

A590 20M°	4790
MEGAFILE 30	Promo
MEGAFILE 44	8590
MEGAFILE 60	6990

ATARI 1040STF
Complet
3490F

PROMO
LECTEUR Double Face ST
990F

SUPERCHARGER
Emulateur PC Hard
2990 Frs

Amiga 500
M.Coul HR
cable peritel
4990 F

Amiga 500
Starter Kit
5 Logiciels
M. Coul HR
5290 F

DISQUETTES KONICA DFDD

50	300F
100	575F
500	2750F

DISQUETTES KONICA DFDD
VERTE/ROSE
129F les 10
1000F les 100

SCANNERS

Handy Scanner	1990
Scanner A4	4990
Scanner Canon	N.C
Scanner 600 TPI	N.C

AMIGA 500 complet
+ Light Phaser (pistolet)
+ 2 jeux (Pow+Capone)
3990 Frs

MATERIEL D'OCCASION NOUS CONSULTER

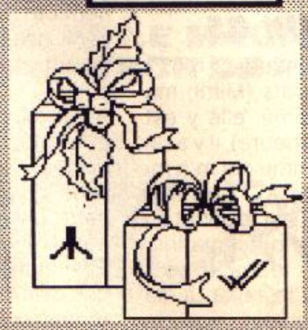
Imprimante Matricielle 80 Col.
à partir de 1490 F

ATARI PC POCKET
2990 Frs
accessoires disponibles
démonstration permanente

En Stock
Tous les logiciels éducatifs AMIGA/ST

En Stock
Tous les livres ATARI ST AMIGA

42 27 16 00
Vente par correspondance
Livraison Express
Matériel testé avant expédition
Nouveautés 3615 ELECTRON
Crédit Gratuit en 4 Fois



CADEAU ELECTRON
3 jeux, 1 joy, ou 50 Disquettes pour l'achat d'un ST
6 jeux, 1 joy, ou 100 Disquettes pour l'achat d'un ST+Monit.

Nocturnes les 22/23 29/30 DECEMBRE JUSQU'A 22H

CREDIT Immédiat CREG CETELEM

Dépannage immédiat de votre ST*/Amiga
*s/réserve des pièces



TEL: (1) 42 27 16 00

Carte Aurore

ser, ne sont pas là incognito puisqu'ils sont bien connus des revendeurs et discutent souvent longtemps avec. Ce ne sont pas de vulgaires clients, mais des personnes faisant partie de leurs contacts !
Si vous ne me croyez pas, voici une preuve des activités des revendeurs d'X : une fois, après avoir acheté quelque chose (certainement des disquettes vierges), je vois un vendeur (jeune), qui sort de sa poche deux disquettes, ressemblant à des disquettes de données ou Domaine public, sans étiquettes. Il les charge sur un *Amiga*.
Sur l'écran apparaît, sans son (il a réduit le volume à zéro), avec un contraste baissé pour que l'on ne le remarque pas trop. *Tv Sport Football* que monsieur, tout content, vient de recevoir en version crackée !
C'est vraiment prendre les clients pour des cons !!!!!!
Il me regarde d'un œil bizarre en me disant lentement : « Au revoir ! »
Franchement il y a de quoi être dégoûté du piratage qui s'effectue même en boutique... Mais ce n'est pas tout !
Une autre fois j'ai été doublement surpris. Un des revendeurs, ou peut-être même pas un revendeur, sort d'une pièce cachée des yeux des acheteurs (c'est là que se font généralement les copies, les utilisations des modems — devinez pourquoi... —, les cracks je n'en doute pas), donc il sort de cette pièce et lance brièvement à un de ses collègues : « Je viens de recevoir xxxxxx, je l'envoie à la BBS des Piranhas. » Du moins c'est ce que j'ai cru comprendre. Savez-vous qui sont les Piranhas ? Je pense que oui. Sinon je vous le dis : c'est tout simplement la crème des pirates suisses avec Avenger et Zodiac. Il m'est arrivé de connaître quelqu'un dont la particularité est de cracker les softs dans les magasins, sans les acheter. C'est simple, il dit : « Je peux tester ce programme ? » Il sort une disquette d'utilitaires, cracke le soft (mal protégé, bien sûr) en changeant quelques secteurs, et hop, il ressort avec une copie du soft en disant : « Je vais réfléchir. »
Ainsi je pense que certains revendeurs, à moins de s'en foutre complètement, devraient faire plus attention...
Il y a aussi les revendeurs qui échangent des softs comme ça, avec n'importe quelle personne. J'étais avec un copain, un possesseur d'*Atari ST*, à l'époque où l'*Amiga* était peu vendu, dans une boutique *ST*, *Thomson* et *VHS*. Mon ami a sympathisé avec le revendeur qui a accepté de le laisser copier *Le Manoir de Mortevielle* en échange de quelques jeux. Le revendeur s'est bien amusé : il a eu quelques softs pirates (pour *ST*) et mon copain n'a pas pu copier *Le Manoir de Mortevielle* puisqu'il était protégé !!!! Imaginez ce qui serait arrivé si mon copain était l'APP ou si l'APP était dans le magasin !!!

Anonyme

■ *Certains revendeurs semblent en effet s'amuser à scier la branche sur laquelle ils sont assis (voir le dossier sur le piratage du n° 61 de* Tilt*). Votre témoignage relance le débat !*

Pas de panique !

Ayant lu l'article sur le *STE*, je m'empresse de vous écrire car je suis consterné. Possédant un *1040 ST*, j'ai bien peur qu'il soit démodé dans deux ou trois ans et qu'il ne vaille rien. Je suis presque décidé à le vendre, mais voici quelques questions qui vont en intéresser plus d'un.
Mon moniteur *SC 1224* sera-t-il compatible avec le *520 STE* ?
Les disquettes que je possède fonctionneront-elles à peu près correctement ?
Mais, le *1040 ST* ayant davantage de mémoire que le *520 ST*, pourra-t-il accepter toutes les nouveautés du *520 STE* ?
Si je garde mon *ST*, trouverais-je encore des disquettes adaptées à mes ROM ? Ou bien le rayon *ST* sera-t-il remplacé par des jeux pour *STE* qui auront une chance sur deux de marcher ?
Voici mon problème : garder mon *ST* qui va dégénérer d'année en année, ou le vendre pendant qu'il est encore temps et m'acheter un *STE*, au risque de perdre mes logiciels. Je suis accablé.

Yen

■ *Revendre votre ordinateur pour en acheter un autre pratiquement identique (avec moins de mémoire mais disposant de quelques atouts techniques supplémentaires) est une démarche stérile qui risque de vous faire perdre de l'argent. Elle est pourtant le signe du désarroi frappant actuellement de nombreux possesseurs de* ST *qui ont peur de se retrouver subitement avec un rogaton inutilisable entre les mains. Calmes restons, et raison reprenons. Les éditeurs de logiciels n'ont aucun intérêt à délaisser le parc important d'*Atari ST *pour utiliser les quelques possibilités supplémentaires du* STE*, les machines restant au fond très proches. Ce serait lâcher la proie pour l'ombre, scier la branche sur laquelle ils sont assis, il n'y a pas là-dessus, vieille branche, l'ombre d'un doute. Ça vous scie ? Votre* 1040 ST *pourra donc, soyez-en sûr, accepter toutes les nouveautés du* STE*. Le surplus de mémoire dont vous disposez avec le* 1040 ST *ne peut être qu'un avantage, et non une cause d'incompatibilité (à ceci près que celle du* STE *est extensible !). Peut-être votre* STF *s'avérera-t-il incapable d'utiliser certaines possibilités — notamment sonores — du* STE*, mais il y a gros à parier que les éditeurs rendront leurs jeux compatibles avec les deux types de machines. Le problème de compatibilité est actuellement plus aigu pour les utilisateurs de* STE *que de* STF *! Si vous achetez un* STE*, vous aurez de grandes chances (ou plus précisément de grandes malchances) de ne pouvoir l'utiliser avec tous les logiciels que vous possédez déjà. Quant au moniteur* SC 1224*, il est bien entendu compatible avec le* STE*. N'oubliez pas que les différences entre le* STE *et le* STF *sont mineures, quoi que suffisantes pour engendrer des phénomènes d'incompatibilité.*

Juju est un as

Dans ton programme du n° 71 intitulé *Amuse Cats* (Mimi, ma chatte, a bien aimé, elle y est restée une demi-heure), il y a un point du programme qui m'a intéressé et que je voudrais que tu développes. C'est le début du programme, à la présentation, quand « Tilt » tournoie sur l'écran et va s'installer à sa place ! Je voudrais que tu abordes, listings à l'appui, les mille et une façons d'afficher un mot ou un texte de manière originale. Voilà pour le premier point.
D'autre part Juju, tu es payé par les développeurs du GFA basic, ou quoi ? Le stos est un bon langage (je l'utilise et je le préfère au GFA, que j'utilise aussi). Encore une chose, toujours dans ce numéro et dans le listing, tu recommences à mettre des « O » comme variable (c'est la deuxième fois je crois...), j'ai failli me planter. Bref, arrête le juliénas...
A part cela, vive Sésame ! Augmente un peu les pages, c'est court ! Salut.

Rodrigue Lacemon

■ *Pour la présentation, j'utilise la méthode des sprites décrite dans le numéro 70. A chaque affichage du mot « Tilt », je diminue la valeur du gris d'un ton et je mémorise l'ensemble. Mais tout cela est trop long à expliquer (je suis fatigué), j'y reviendrai dans un futur Sésame. J'envisage bientôt de mettre dans le Sésame des programmes en stos, mais j'essaie de résoudre le problème des banques (de sprites, de musique, etc.) à mettre sous forme de DATA. Pour la variable « O », je ferai un effort, c'est promis. J'utiliserai des « I », qui ressemblent à des « 1 ». Quant à arrêter le juliénas, je ne promets rien. Clarkette fait un gros poutou à Mimi.*

Tilté frustré

... Je suis un tilté, mais je suis d'autant plus tilté que je n'ai pas d'ordinateur.
Mon problème est que je ne peux plus sentir les jeunes de mon âge qui s'échange des milliers de disquettes piratées. C'est aussi qu'au lycée on apprend le GFA et d'autres langages. C'est enfin que 3 500 F neuf ou 2 000 F d'occasion, ce sont des sommes que je ne peux pas mettre dans une machine.
Avez-vous déjà pensé à cette publicité massive qui fait des envieux comme moi ? Savez-vous qu'au XX[e] siècle l'on ne peut pas satisfaire une personne ayant besoin d'un outil ? Et l'intendant du foyer qui dit que cela, c'est de la m... ! Je ne remets pas la société en cause,

OFFRE FANTASTIQUE

DEVENEZ GRATUITEMENT MEMBRE DU CLUB MICRO AVENUE ET RECEVEZ 3 JEUX AU CHOIX POUR 199 F*

* plus 25 F de participation aux frais d'envoi

AM : AMIGA - TH : THOMSON - ST : ATARI ST - CPC AMSTRAD CPC - PC : IBM PC et compatibles - C64 : COMMODORE 64

A320 ST-PC5¼ PC 3½-CPC K7 CPC DISK	EXPLORA AM	BAAL AM	BASKET BALL PC 5¼ CPC DISK	COBRA ST CPC K7 CPC DISK	DEMONIA TH K7 TH DISC	DOSSIER KHA PC 5¼ PC 3½	LOOKING FOR LOVE ST	FORTERESSE CPC K7 CPC DISK PC 5¼ PC 3½	GRAND PRIX 500 CC ST-PC 5¼-PC3½ CPC K7-CPC DISK TN K7-TH DISK C 64 DISK	CASE SURPRISE ? AM-TH-ST CPC-PC-C64
HOT BALL AM	IRON TRACKERS ST-AM	EMANUELLE ST	LIVINGSTONE CPC K7 CPC DISK	MATA HARI ST - CPC K7 CPC DISK	TETRA QUEST AM	OBLI-TERATOR AM	OCEANIA TH K7 TH DISK	SUBBATTLE PC 5¼	PHARAON PC 5¼-PC 3¼ CPC K7 CPC DISK	PLAY BAC PC 3¼-TH K7 TH DISK
PORT OF CALL AM	QUAD CPC K7 CPC DISK TH K7 TH DISK	BALLISTIX ST	RODEO TH K7 TH DISK	SECRET DEFENSE CPC K7 CPC DISK	SKRULL ST	SOLEIL NOIR TH K7 TH DISK	SPACE RACER ST CPC K7	SPACE RACER BOB WINNER PC 3¼ PC 5½	STARTRAP PC 5½ PC 3¼	BLOOD MONEY ST
SUPERSKI ST-PC5¼ PC 3½-CPC K7 CPC DISK TH K7-TH DISK	TERRORPODS ST	INDOOR SPORTS AM	TOUR DU MONDE C64 DISK	TURBO TRAX AM	LEATHERNECK AM	TEMPLE OF APSHAI C64 D - PC 5¼	X-RAY TH K7 TH DISK	ZONE PC 5¼ PC 3½	MONTEZUMA'S REVENGE PC 5¼	

UNE OFFRE EXCEPTIONNELLE :

Je profite immédiatement de l'offre exceptionnelle de bienvenue au Club. Je désire recevoir les 3 titres que j'ai sélectionné au prix de 199 F TTC + 25 F de frais d'envoi et je deviens automatiquement Membre du Club MICRO AVENUE.

LES AVANTAGES DU CLUB MICRO AVENUE :

En qualité de Membre du Club :

• Vous recevrez gratuitement à votre domicile, la liste de toutes les nouveautés du CLUB MICRO AVENUE plusieurs fois par an.

• Vous choisirez tranquillement chez vous les titres que vous désirez recevoir. **Vous n'avez aucune obligation d'achat.**

• Vous bénéficierez des supers prix réservés aux Membres du CLUB MICRO AVENUE.

• Vous pouvez acheter vos logiciels à la boutique du Club en profitant de tous vos avantages personnels.

VOS AVANTAGES PERSONNELS :

• **Profitez en plus du super avantage réservé en permanence aux membres du CLUB MICRO AVENUE : pour chaque logiciel acheté au prix Club, vous pourrez en choisir un deuxième avec 20 % de remise sur son prix catalogue (+ frais d'envoi).**

• En parrainant un ami, un membre de la famille et si il ou elle devient membre du CLUB MICRO AVENUE, vous recevrez un bon de remise de 20 % à valoir sur votre prochain achat d'un logiciel au prix catalogue, et sans limitation du nombre de parrainages. Vous pouvez profiter de tous ces avantages, sans droit d'entrée, ni aucune cotisation au club. Il vous suffit seulement d'acheter sans aucun risque 3 logiciels pour le prix d'un (199 F TTC + 25 F d'envoi).

VENEZ VOIR LE MAGASIN LE PLUS HITECH DE PARIS



58/60, av. de la Grande Armée 75017 PARIS
Tél. : (1) 45 72 24 30 - (1) 40 55 95 95

LA GARANTIE TOTALE DE SATISFACTION :

Tous nos logiciels sont neufs et identiques à ceux du commerce. Si toutefois et malgré toutes nos précautions, un logiciel était défectueux, il vous serait immédiatement échangé, sans discussion.

TI 74

BON DE COMMANDE

A RENVOYER A MICRO AVENUE BP 150 - 75821 PARIS CEDEX 17

	TITRES	MACHINE
N° 1		
N° 2		
N° 3		

OUI, envoyez-moi ces trois logiciels dont j'ai noté les références ci-dessus. Je vous joins à ma commande mon règlement de 224 F (l'offre de bienvenue à 199 F + 25 F de frais d'envoi) par :

CHEQUE - C.C.P. - CB N° expire /

Vous m'acceptez immédiatement dans votre CLUB MICRO AVENUE, je deviendrai Membre du Club à part entière et vous me ferez parvenir le catalogue et ma première vignette de réduction de 20 %.

Pour toute commande passée dans le catalogue au prix Club, ou pour tout achat effectué à la BOUTIQUE DU CLUB, j'aurai le droit d'acheter un logiciel avec une réduction de 20 %. A chaque parrainage, le CLUB MICRO AVENUE m'enverra gratuitement une vignette de réduction de 20 %, ou je la prendrai directement à la Boutique du Club. Je pourrai quitter le Club à tout moment par simple lettre, ou continuer à profiter de tous les avantages en restant au Club.

Je ne m'engage à aucun autre achat.

NOM .... PRENOM ....

ADRESSE ....

COMMUNE .... CODE POSTAL .... VILLE ....

Les logiciels présentés sur cette offre sont aussi disponibles à la boutique du Club. Cette offre est limitée à un envoi par foyer, réservée aux nouveaux adhérents et à la France Métropolitaine, et valable dans la limite des stocks disponibles.

SIGNATURE INDISPENSABLE (celle des parents ou tuteur pour les mineurs).

mais... Alors, comment faire pour les quelques millions désireux d'acquérir un *ST* ou un *Amiga* et qui n'ont pas les moyens ? Continuer à regarder les photos d'écrans de ton magazine ou encore regarder celles d'un journal micro qui montre un homme pulvériser un *ST* avec une hache et enfin s'indigner d'apprendre que Paul Piot a détruit trois *C 64* en tout ? J'attends de vous une réponse concrète.

Luc Tassile

■ *Votre rage est bien compréhensible. C'est un fait : les micro-ordinateurs sont chers. Surtout pour des jeunes et même, il faut le dire, pour des gens ayant des revenus limités. Mais n'en est-il pas de même pour les mobylettes ? Et ce n'est qu'un exemple parmi beaucoup d'autres. Quelle est donc la solution ? Nous vous déconseillons fortement le hold-up : les cellules sont froides l'hiver et manquent de soleil l'été. Pour trouver l'argent nécessaire, vous pouvez économiser (nous connaissons un jeune de quinze ans qui a épargné sou à sou pendant trois ans pour acheter un* Atari*) ou trouver des petits boulots (méthode employé en son temps par Acidric Briztou). En attendant, il existe des clubs. Tentez votre chance, vous en trouverez bien un qui correspondra à vos désirs. Et surtout, gardez votre optimisme et soyez opiniâtre !*

Appel Apple

Depuis un an, je lis votre journal trop superficiel. J'ai remarqué, étant possesseur d'un *Apple*, que vous l'écartez de l'enjeu commercial actuel. Il s'agit donc d'une politique commerciale favorisante et influençable. C'est-à-dire entraînant la vente d'autres marques comme *Atari*, *Amiga* et *Amstrad*. Cela dit en passant, pour la France seulement. Donc les lecteurs de *Tilt* croient qu'*Apple* est de la racaille. N'oubliez pas qu'*Atari* et *Amiga* ne sont pas les premiers, mais *Apple* tout court, dans un pays évolué : les Etats-Unis. Pour finir, j'ajouterais tout simplement que c'est de la publicité mensongère. Et qu'il y a des intérêts dans tout cela.

Les Apples Maniaques

■ *Il semble bien, chers et singuliers maniaques, que votre monomanie vous aveugle quelque peu quant aux réalités. Vous nous parlez d'*Apple *en général sans citer la machine que vous voulez défendre. S'agit-il de l'*Apple II *? Il n'est même plus fabriqué ! Cela n'empêche pas* Tilt *de tester les quelques rares logiciels qui paraissent encore : vous en avez un exemple éclatant ce mois-ci dans SOS Aventure. S'agit-il des* Macintosh *? Ils se vendent bien, merci pour eux, mais surtout grâce à leurs qualités professionnelles. Il n'empêche, là encore, que dès qu'un jeu nous parvient, il est testé et souvent bien noté. Voyez* Sim City*, qui a obtenu un Tilt d'or ! S'agit-il de l'*Apple II GS *? Le cas est délicat. C'est en effet le micro qui, par ses performances, se rapproche le plus des* Atari *et* Amiga *que vous honnissez. Est-ce notre faute s'il se vend beaucoup moins que ses concurrents ? Est-ce notre faute si les éditeurs ne font que rarement l'effort de sortir leurs jeux pour le GS ? Et, soyez-en sûrs, lorsque c'est le cas, ils sont eux aussi traités.*
Le marché français, auquel s'adresse Tilt*, n'est pas le marché américain où, soit dit en passant, ce serait plutôt le PC qui viendrait en tête. Si vous doutez que la France soit un pays évolué, prenez d'autres exemples européens, comme l'Allemagne, où même le* Macintosh *ne fait pas recette. S'il y a des intérêts (ne devrait-on pas dire désintérêt ?) derrière tout cela, ils sont le fait d'*Apple *et non de* Tilt.

STE (suite)

Je vous écris car, dans le n° 72 de *Tilt*, page 134 pour être précis, vous donnez une certaine liste de logiciels qui, soit disant, ne fonctionneraient pas sur *Atari STE*. Etant moi-même possesseur de cette machine, quelle ne fut pas ma surprise quand je vis sur cette fameuse liste *L'Arche du Capitaine Blood, Falcon, Flight Simulator 2, Kick Off, Permis de tuer* et *Populous* : en effet, je possède ces logiciels et ils fonctionnent sans aucun problème sur mon *STE !* Depuis que je possède cette bécane, je n'ai pu observer qu'un seul problème d'incompatibilité : c'était avec *Defender of the Crown*. Cherchez l'erreur...

Un défenseur du *STE*

■ *D'autant plus étrange que les logiciels que vous citez figurent sur la liste que nous a communiquée...* Atari-France*. Par acquis de conscience, nous avons procédé à une vérification du fonctionnement de deux logiciels :* l'Arche du Capitaine Blood *et* Permis de tuer*.* Blood *affiche des pixels colorés du meilleur effet lorsqu'on active le « repérage de la galaxie » et refuse de diffuser l'animation tridimensionnelle du paysage.* Permis de tuer *ne veut pas dire permis de charger : la disquette tourne indéfiniment dans le lecteur, émettant à répétition des couinements expressifs. Alors, plusieurs hypothèses sont envisageables : a) Votre carcasse de* STE *abrite en fait un* ST*, ce qui paraît tout à fait improbable. b) Vous disposez de nouvelles adaptations de ces jeux, compatibles avec le* STE*. c) Vous êtes tombé sur des versions compatibles de ces jeux. On peut en effet trouver dans le commerce, sous la même appellation, des versions légèrement différentes des jeux. Les programmeurs sont parfois obligés d'adapter leurs programmes, et leurs protections, lorsque le constructeur modifie les spécifications techniques de ses machines. Si vous disposez de versions compatibles* STE*, d'autres sont moins chanceux à cette loterie. Il peut également arriver qu'une version piratée d'un jeu non compatible* STE *fonctionne sur cette machine, lorsque la protection est la cause du plantage.*

Avis aux mateurs

Depuis trois ans, je suis un des fervents lecteurs de ton journal, et je ne t'ai jamais reproché quoi que ce soit sur tes articles (bien que quelques fois...), enfin passons. Mais depuis peu de temps, je trouve qu'il y a un gros problème : ton journal manque de sexe. A ta place, j'ajouterais une rubrique spécialisée dans ce domaine (je ne te demande pas cinq pages, deux suffiraient) ; et même si tu n'es pas d'accord avec moi, mets au moins un sondage sur ce que je viens de te suggérer, je suis sûr que tu seras très surpris !

Anonyme

■ *Des frissons n'ont-ils pas parcouru votre échine à la lecture du Challenge du n° 56 de* Tilt *? Sans remonter à l'antiquité, votre regard aurait-il glissé sur le test de* Centrefold Squares*, à la page 64 du n° 73 de* Tilt *et aurait-il éveillé en vous quelque obscur sentiment ?*
Veillez tout de même à ne pas confondre Tilt*, magazine micro-ludique, avec un magazine micro-lubrique. En tout cas, nous sommes sûrs que vous aurez apprécié la couverture de ce numéro...*

Tableur

O grand Tilt vénéré,
Je t'écris d'abord pour te dire que ta revue est super et de loin la meilleure et ensuite pour t'expliquer mon problème : je suis l'heureux possesseur d'un *Atari ST* et je cherche un tableur sur cette machine. J'ai demandé un peu partout, personne n'est capable de me renseigner ! Je me retourne donc vers toi, qui sais tout, pour m'indiquer quels sont les tableurs disponibles sur *ST*. Ne te fous pas de moi s'il n'en existe aucun, je ne suis qu'un amateur. Humble *Tilt*, Bonsoir !

Sébastien

■ *Mais si, il en existe. Ils ne sont pas toujours faciles à trouver, convenons-en. Mais au moins l'un d'entre eux est largement diffusé. Il s'agit de* Calcomat 2 + *(Micro Application), un bon tableur en français qui coûte environ 600 F. Si l'argent vous fait défaut, adressez-vous à Station qui, pour la modique somme de 70 F, propose le très élémentaire Sheet. LDW Power, incorporé à une malette communication, n'est pas mal, mais est temporairement indisponible. En haut de gamme, après la disparition de* VIP*, un tableur assez ancien mais puissant, on ne trouve plus rien en France. On dit grand bien de* K-Spread *(environ 1500 F chez Kuma Software) qu'il faut aller chercher en Grande-Bretagne et qui n'est pas traduit en français. Enfin* Scigraph*, un tableur graphique allemand encore plus cher (entre 1500 et 2000 F) est en cours de francisation.*

Bilan

Le groupe organisateur du Salon de la Micro nous adresse son bilan. A l'occasion de la première édition de cette exposition, 15 214 visiteurs se sont rendus à l'Espace Champerret. Il ne s'agit certes pas d'un raz de marée mais le début apparaît prometteur... Pour l'anecdote, soulignons que le second Salon de la Micro se tiendra du 26 au 29 octobre 1990.

Nouvelle boutique

General, un revendeur d'importance en micro-informatique sur Paris, ouvre un magasin à Lyon. Les divers produits et marques représentées (Amstrad, Atari, Commodore, etc.) à Paris le seront aussi dans cette nouvelle boutique située au 39-41, rue Paul Chenavard, 69001 Lyon.

Bonne note

Block Note est une boutique récemment ouverte à Bordeaux. En fait, il s'agit d'un dépot-vente en musique et hi-fi récemment converti aux vertus de la micro informatique. Atari ST, Amstrad CPC ainsi que PC et compatibles sont proposés. Attention cependant, cette boutique ne propose pas de matériel neuf mais uniquement des seconde main. Toutefois, un rayon logiciels est présent mais les applications professionnelles en sont exclues. A signaler qu'un système d'échange de jeux est proposé et qu'il est possible d'essayer avant d'acheter.
Block Note
100, cours d'Arbleit
33 000 Bordeaux

Logo en français

Peu de gens le savent, les ordinateurs 8 bits Amstrad des gammes CPC et PCW sont livrés avec le langage logo. Toutefois, ce dernier l'est en version anglaise et il échoit à F.A.V.E d'en effectuer la francisation. Le coût de cette opération reste accessible puisqu'elle n'est facturée que 150 F TTC. En outre, la nouvelle version de novembre 1989 dispose de nombreuses instructions à la syntaxe très proche du standard officiel de l'Education nationale. Pour plus d'informations, écrivez à:
F.A.V.E
Caillava
32700 Lectoure

Un fanzine, un

Amson Mag est un fanzine consacré aux Amstrad de la gamme CPC et réalisé par des participants à notre concours de mise en pages assistée par ordinateur. Pour l'occasion, ils avaient en effet créé ST Fans mais avaient omis Amson Mag. Justice leur soit donc rendue ici. Ce Fanzine est proposé par abonnement (50 F par an).
Amson Mag Rédaction
7, rue Dan Macquereau
48280 La Tessoualle

Plop, un club!

Un nouveau club destiné à l'Atari ST se crée. Il se nomme ST Tornade Domaine Public et ne diffuse que des programmes du domaine public. A ce jour, il dispose d'environ 300 titres différents et offre la particularité de ne demander aucun abonnement à ses membres.
ST Tornade D.P
Christophe
19, avenue Rausse
76370 Berneval-Le-Grand

Du neuf pour l'Acorn

Impression de Computer Concept est un logiciel de traitement de document sur Archimedes. En clair, il s'agit d'un traitement de texte très puissant capable de gérer plusieurs colonnes, les incrustations d'images réalisées en Bit Map ou en Vectoriel ainsi que PostScript. Extrêmement rapide puisque faisant appel à l'assembleur du processeur 32 bits de la machine, il est proposé en France au prix de 1 600 F TTC par la société Agora. Pour conclure, soulignons qu'il est capable de gérer de nombreuses imprimantes: HP Deskjet et LaserJet, PostScript couleur, imprimant à 9 ou 24 aiguilles sont ainsi entièrement supportées.

Apple II: ça change

Le saviez-vous? La filiale française de la firme de Cupertino s'interesse aux Apple II! L'Apple II Service Team annonce ainsi la venue de la seconde mouture du Guide Apple II. Par rapport à la première édition, il propose deux fois plus de pages, plus de chapitres, de nouvelles mises à jour, etc. En outre, Apple annonce la disponibilité très prochaine du système d'exploitation GS/OS 5.0 pour Apple II GS. Comme quoi, les choses commencent à bouger pour le futur ex-mal aimé d'Apple France...

Radio et ordinateur

Prévu pour fonctionner sur Atari Mega ST 2 ou 4, avec moniteur monochrome, et compatible au niveau fichier avec Superbase sur PC et Atari ST, Programmator est un logiciel de gestion de programmation et rotation pour radios et night-clubs. En clair, ce logiciel permet de gérer efficacement la programmation et l'ordre de passage des disques, la prise en compte des temps de paroles, l'édition des feuilles de programmation et autres. Entièrement en français, ce logiciel est proposé à 10 000 F HT avec remise à jour périodique et assistance téléphonique. Pour en savoir plus:
Elens
27, rue Partural Barbet
57070 Metz

Icônes d'or 89

Notre confrère Icônes vient de révéler la liste des Icônes d'or 1989. Il s'agit de récompenses comparables au Tilt d'or Canal +. Toutefois, la liste est établie en fonction du vote des lecteurs. Cette année, près de 1000 personnes y ont participé. Dans la catégorie traitement de texte, Word l'emporte devant Mac Write II avec 59% des suffrages. En matière de tableurs, Excel s'impose avec 90% devant Wingz. En ce qui concerne la mise en pages, Page Maker conserve sa supériorité -devant X Press- mais avec un maigre 34% (27% pour le second et 22 pour Rag Time). Ça donne à réfléchir... Dans la catégorie système de gestion de bases de données, 4D l'emporte avec 77% devant ADN (10%). En matière d'utilitaires, le fameux ResEdit ne remporte que 17%. Cela suffit toutefois à lui donner la première place. Maestria s'impose en comptabilité (54%) mais une minorité des participants ont voté: le taux de participation est limité à 45%. Il en est de même en ce qui concerne le dessin Bit Map (Pixel Paint récompensé avec 23% des suffrages, Studio 8 21%). Pire, le dessin PostScript (Illustrator 88 avec 54%) et les gestions de fichiers (File Maker II 36%) ont retenu l'attention de seulement 40% de votants. Les autres catégories oscillent entre 36 et 22% de votants. Seule une minorité a élu ces logiciels ce qui laisse planer un doute sur la portée réelle de ce vote...

LOGIDREAM'S *LE SPECIALISTE DU LOGICIEL*

POUR ACHETER AU MEILLEUR PRIX SANS SE DÉPLACER TÉLÉPHONER AU (16-1) 39.46.87.44

V.P.C. (FRANCE MÉTRO) — VENTE À L'ÉTRANGER NOUS CONSULTER

REMBOURSEMENT IMMÉDIAT SI INDISPONIBILITÉ DU PRODUIT



AMIGA	PRIX FF
ADIDAS	245
ALTERED	245
ANIMATE 3D	1390
BANGKOK NIGHT	195
BATTLE OF BRITAIN	245
BATTLE VALLEY	199
BEAST (SHADOW OF THE)	299
BLACK TIGER	199
BLADE WARRIOR	245
BLOODWYCH	245
BOMBER	245
CABAL	239
CAPONE (Compatible phaser)	199
CHAMBERS OF CHAOLIN	265
CONFLICT EUROPE	245
D PAINT III	699
DARK CENTURY	265
DELUXE PHOTO LAB	790
DESIGN 3D	699
DOUBLE DRAGON N°2	195
DRAGON SLAYER	289
DRAKKEN	295
EAGLE'S RIDER	245
ESS	279
EYES OF HORUS	245
EYES OF OWS	235
F 16 COMBAT PILOT	239
F 29	245
FALCON MISSIONS N°1	189
FANTAVISION	399
FIENDISH FREDDYS	269
FIGHTING SOCCER	269
FIRE	295
FLIGHT SIMULATOR II	329
FOOT BALL MANAGER	199
FULL METAL PLANET	245
GARY L HOT SHOT	195
GEMINY WING	195
GHOSBUSTER 2	249
GHOULS'N GHOSTS	245
GP CIRCUITS	229
GRAND MASTER SLAM	239
GREAT COURT	239
HANDY SCANNER TYPE 4	3900
HANDY SCANNER TYPE II	2790
HARD DRIVIN	195
HATE	195
HIGHWAY PATROL II	245
INDIANA JONES	199
INDIANA JONES (AVENTURE)	245
INFESTATION	245
INTERPHASE 3D	245
INVANHOE	245
IRON LORD	NC
IT CAME FROM DESERT	295
KEEK THE THIEF	245
LE FETICHE MAYA	245
LEISURE SUIT LARRY 2	295
LES PORTES DU TEMPS	299
LES VOYAGEURS DU TEMPS	295
LOST PATROL	245
MANIAC MANSION	245
MANHUNTER	229
MATRIX MARAUDERS	195
MAUPITI ISLAND	285
MUSCLE CARS (Scenary test drive 2)	189
NECRON	245
NEW ZELAND STORY	245
NIL DIEU VIVANT	299
NORD ET SUD	255
OCEAN BEACH VOLLEY	245
OIL IMPERIUM	225
OOZE	295
OPERATION THUNDERBOLD	245
P 47	245
PASSING SHOT	245
PHOTON PAINT 20	779
PICTIONARY	295
PIN BALL	199
POLICE QUEST II	245
POPULOUS (DATA DISK)	99
POW (Compatible phaser)	199
POWER DROME	239
PREDATOR	245
QUARTZ	239
QUESTRON II	245
RAINBOWN ISLAND	275
RALLY CROSS	265
ROCK'N'ROLL	199
ROLLER COASTER	219
RVF HONDA	239
SCRAMBBLE SPIRITS	249
SEVENGATES OF JAM	245
SHINOBI	195
SHUFFLE PUCK CAFE	195
SILENT SERVICE	229
SIM CITY	295
SKIDOO	225
SKRULL	225
SLAYER	199
SLEEPING GOOSLIE	229
SPACE ACE	445
SPACE HARRIER II	229
SPACE QUEST III	245
SPIDERMAN	265
STEEL	195
STH GEAR	195
STORM LORD	195
STUNT CAR	239
SUPER WONDERBOY	245
SWORLD OF TWILIGHT	245
TERRY'S BIG ADVENT	219
TEST DRIVE II	255
TIME SCANNER	245
TOO BIN	199
TOTAL ECLIPSE	219
TURBO OUT RUN	239
ULTIMA V	229
ULTIMATE DARTS	195
UMS 2 NATION OF WAR	259
VAUX	245
VROOM	199
WEIRD DREAMS	235
WEST PHASER	339
WILD STREETS	269
XENON 2 MEGABLAST	245
XENOPHOBE	265
XOUT	199

COMPILATION AMIGA	
ACTION AMIGA	289
GAMES SUMMER EDITION	245
LES GEN' D'OR	245
LES JUSTICIERS	245
LES VAINQUEURS	295
PRECIOUS METAL	245
SIMULATION HITS	245
STARWARS TRILOGY	245
STORY SO FAR VOL. III	245
TRIAD II	245

PROMOTION*	
4X4 OFF ROAD RACING	110
BATTLE HAWKS	150
CAPITAINE FIZZ	130
CYBERNOID II	120
JAWS	120
MEGA PACK	160
MOTOR MASSACRE	120
PLATOON	100
PURPLE SATURN DAY	130
ROAD BLASTER	110
ROGER RABBIT	110
RUNNING MAN	140
S.D.I.	150
STAG	130
SUB BATTLE SIM	120
SUMMER OLYMPIADES	120
TINTIN SUR LA LUNE	150
TRACER	120
WINDSURF WILLY	150
WINTER OLYMPIADE	120
WIZARD WARS	120

PRIX : 199 F

ATARI ST	
3D POOL	199
ADIDAS GOLDEN SHOE	195
ALEX'S MAGIC HAMMER	195
ALTERED BEAST	195
B.A.T.	399
BATTLE OF BRITAIN	245
BLADE WARRIORS	245
BLOOD MONEY	239
BLOODWYCH	245
BOMBER	295
CABAL	195
CASTLE WARRIOR	195
CHAOS STRIKE BIKE	185
CHASE HQ	195
CHESSMASTER 2100	245
CHICAGO 90	245
COMMANDO	199
CONFLICT IN EUROPE	239
CRAZY SHOT	195
DAMOCLES	239
DARK FUSION	199
DATA STORM	239
DEBUT	245
DELUXE STRIP POKER	199
DOMINATOR	195
DOUBLE DRAGON N°2	195
DRAKKHEN	259
EAGLE'S RIDER	245
ESS	269
EYES OF HORUS	239
F 16 COMBAT PILOT	199
F 29	249
FALCON	229
FALCON MISSION DISK I	195
FERRARI F1	220
FIRST CONTACT	265
FM MELODY MAKER	799
FULL METAL PLANET	245
GAZZA	265
GHOST AND GOBLINS	195
GHOST BUSTERS 2	239
GHOULS'N GHOSTS	199
GREAT COURT	240
GUARDIANS MOONS	195
H.A.T.E.	195
HARD DRIVIN	199
HIGHWAY PATROL II	245
HILLS FAR	245
HOUND OF SHADOW	245
HYBRIS	239
INDIANA JONES (ARCADE)	195
INDIANA JONES (AVENTURE)	245
INFESTATION	245
INTERPHASE 3D	245
IZNOGOUD	239
KICK OFF	259
KNIGHT FORCE	259
KULT	269
LE FETICHE MAYA	245
LEGEND OF DJEL	219
LES INCORRUPTIBLES	195
LES PORTES DU TEMPS	279
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
LORD OF RISING SUN	229
LOST PATROL	199
MANIAC MANSION	245
MASTER SOUND	540
MATRIX MARAUDERS	195
MAUPITI ISLAND	285
MECHANIC WARRIORS	245
MICROPROSE SOCCER	239
NEW ZELAND STORY	195
NIGHT WALK	199
NORTH AND SOUTH	255
OCEAN BEACH VOLLEY	195
OIL IMPERIUM	245
ONSLAUGH	199
OPERATION THUNDERBOLT	199
P 47	239
PARISIAN KNIGHTS	239
PASSING SHOT	239
PLAYER MANAGER	265
POLICE QUEST 2	239
POPULOUS	229
POPULOUS (DATA DISK)	99
POWER DRIFT	245
QUARTZ	245
RAINBOW ISLAND	199
RAINBOW WARRIOR	259
RALLY CROSS	265
RAT PACK	245
RED STORM RISING	265
RVF HONDA	239
SABRE WOLF	239
SCRAMBBLE SPIRITS	249
SEVEN GATES OF JAM	245
SHERMAN M4	245
SHINOBI	199
SHUFFLE PUCK CAFE	195
SILPHEED	189
SIM CITY	295
SKIDOO	235
SLAYER	195
SLEEPING GOD LIE	229
SPACE HARRIER II	185
SPACE QUEST 3	239
SPIDERMAN	265
STORY SO FAR VOL. III	205
STUNT CAR	239
SUPER WONDERBOY	199
TANK ATTACK	245
THE KRISTAL	279
THE LAST NINJA 2	239
THE STRIDER	195
THUNDER BIRDS	229
TIME	295
TOO BIN	199
TOWER OF BABEL	259
TT RACER	239
TURBO OUT RUN	195
TURBO OUT RUN	199
TV SPORT FOOT BALL	245
ULTIMA V	235
UMS 2	259
VAUX	245
VERMINATOR	219
VROOM	199
WATERLOO	235
WEIRD DREAM'S	229
WEST PHASER	339
WILD STREETS	265
XENON 2 MEGABLAST	245
XENOPHOBE	259
X OUT	199

SOLDE ATARI ST : 110 F

BIONIC COMMANDO
ALIEN SYNDROME
ARTURA
BMX SIMULATOR
BAD CAT
CYBERNOID
DESOLATOR
ELF
EXOLON
FINAL ASSAULT
FISH
TOP GUN

COMMODORE 64	
ACTION FIGHTER	119/165
ALTERED BEAST	139/189
AMERICAN CLUB SPORTS	/139
BALL	95/189
BASKET BALL	/149
BAT MAN	95/145
BEVERLY HILLS COP	95/145
CARRIER COMMAND	149/179
CHESSMASTER 2100	/259
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	95/185
FLIGHT SIM III	479/579
FOOT BALL OF THE YEARS II	95/145
GALDREGONS DOMAIN	95/145
GOLDEN OLDIES	/139
GRAND MONSTER SLAM	110/165
HILLS FAR	/219
HISTORY MAKING	239/289
HOSTAGES	139/195
INDIANA JONES	99/139
INNER SPACE	/149
INTERNATIONAL SOCCER	95/139
KATAKIS	89/139
LES INCORRUPTIBLES	119/195
MENACE	95/145
MICROPROSE SOCCER	179/219
MOON WALKER	95/145
OIL IMPERIUM	/195
PARISIAN KNIGHTS	119/195
POWER AT SEA	95/165
PROF PLAYS A NEW GAMES	199/229
RACK EM	89/139
RAMBO III	79/119
SERVE & VOLLEY	89/139
SHOOT EMUP	189/239
SHOOT THEM UP CONSKIT	139/195
SIMCITY	/199
SPACE ROGUE	/195
SPEED BALL	95/145
STEEL THUNDER	/225
STRIDER	89/139
TEST DRIVE II	/189
THUNDER BIRD	/149
THUNDER BLADE	89/139
THE GAME SUMMER EDT	89/139
THE GAME WINTER EDT	89/139
TKO	89/139
ULTIMA V	/319
WANDERER	99/119
WORLD OF SPORTS	79/119

PC	
688 ATTACK SUB	245
ACTION FIGHTER	255
ASPAR GRAND PRIX	239
688 ATTACK SUB	245
ABRAM'S BATTLE TANK	239
AMERICAN CIVIL WORD II	289
BALANCE OF POWER 1990	279
BALLISTIX	245
BATMAN	189
BATTLE OF BRITAIN	295
BATTLE TECH	329
BLADE WARRIOR	245
BLOOD MONEY	245
BOMBER	345
CAPONE (COMPATIBLE PHASER)	199
CARRIER COMMAND	245
CONFLICT EUROPE	245
CORVETTE	295
DARK CASTLE	245
DARK CENTURY	265
DELUXE STRIP POKER	199
DOUBLE DRAGON 2	245
DRAGON SPIRIT	245
DRAKKEN	295
DUNGEON MASTER	
EAGLE'S RIDER	245
ESS	295
EXPLORA II	299
F 15 N°2	345
F 16 COMBAT PILOT	219
F 19	349
FANTAVISION	399
FERRARI FORMULA ONE	245
FINAL FRONTIER	289
FLIGHT SIMULATOR 3	399
FOOT BALL MANAGER II	239
FRIENDISH FREDDYS	315
FULL METAL PLANET	249
GHOSTBUSTER 2	325
GREAT COURT	258
GUERRILLA WARS	199
HARD DRIVIN	245
HIGHWAY PATROL II	245
HOUND OF SHADOW	245
INDIANA JONES (ARCADE)	199
INDIANA JONES (AVENTURE)	295
INTERPHASE 3 D	245
KIEF THE THIEF	245
KNIGHT FORCE	259
LE FETICHE MAYA	265
LES INCORRUPTIBLES	245
LES PORTES DU TEMPS	279
LOMBARD RALLY	229
MANIAC MANSION	245
M1 TANK PLATOON	395
MENACE	249
MICROPROSE SOCCER	239
MILLENIUM 2.2	239
NEVERMIND	245
NEW ZELAND STORY	199
NIL DIEU VIVANT	295
NORTH AND SOUTH	255
OOZE	295
OIL IMPERIUM	269
OLIVER	249
OPERATION JUPITER	239
P 47	245
POLICE QUEST II	239
POPULOOS	245
PRO BEACH VOLLEY	279
RVF HONDA	259
SHERMAN M4	245
SHOGUN	239
SHUFFLE PUCK CAFE	199
SIM CITY	295
SOLEIL NOIR	219
SPACE QUEST II	245
SPIDERMAN	N.C
STAR GOOSE	289
STEEL THUNDER	245
STUNT CAR	239
SUPER SKI	345
TEST DRIVE II	239
TEST DRIVE II (Scenary Disk)	189
TEST DRIVE II (Super Cars)	189
THE THIRD COURIER	239
THUNDERBLADE	239
TOTAL ECLIPSE	269
TOWER OF BABEL	259
U.F.O.	379
ULTIMA V	289
UMS 2 : NATIONS ATWARS	259
VETTE	315
WATERLOO	255
WEIRD DREAMS	245
WEST PHASER	339
WILLSFAR	199
XENON 2	239

SEGA	
AFTER BURNER	290
ALTERED BEAST	290
BLACK BELT	250
BOMBER RAID	290
CALIFORNIA GAME	290
CONTROL STICK	129
CYBORG HUNTER	290
FANTASY STAR	290
FANTASY ZONE II	290
GOLVELLIUS	290
GREAT BASKET BALL	250
KENSEINDEN	290
LORD OF THE SWORD	290
MONOPOLY	290
NINJA	250
OUT RUN	280
OUT RUN 3D	290
POSEIDON 3D	290
RAMPAGE	280
RASTAN SAGA	290
RESCUE MISSION	250
R TYPE	290
SDI	250
SHINOBI	290
SHOOTING GAME	250
SPACE HARRIER 3D	290
SPY VS SPY	190
SUPER TENNIS	190
TEDDY BOY	190
TRANSBOT	190
VIGILANTE	290
WONDER BOY	250
WORLD GRAND PRIX	250
WORLD SOCCER	250
Y'S	290

THOMSON T08 T09 T09+	
ARCHE DU CAP. BLOOD	229
CAO	299
COMPILATION ACTION	199
CRAZY CARS	210
DUO PACK	199
LA MARQUE JAUNE	169
LES DIEUX DE LA MER	169
LES PASSAGERS DU VENT N°2	169
MACADAM BUMPER	239
CHICAGO 90	145/195

COMPILATION

HIT GREMLINS (BD) ... 199
SPORT D'ETE WAY OFF THE TIGGE. TOO SHUSS. ADRANGER. KRACK OUT..
N°10 HIT OCEAN (BD) ... 199
ARKANOID FLASH. POINT. GAME OVER FAPFIGHT. SUPER TENNIS. TOP GUN. WIZ-BALL. GREEN BERET. RENEGADE. HY OR. KUNG FU N°2

ACCESSOIRES ET MATERIELS	
QUICK SHOT II TURBO	145
RALLONGE JOYSTICK	69
SPEED KING PC + CARTE	449
TAPIS SOURIS	89
WEST PHASER	339
SEGA :	
LUNETTES 3D	290
KONIX SPEEDKING SEGA	139
LIGHT PHASER	249
LIGHT PHASER + 3 JEUX	349
MASTER SYSTEM	930
RAPID FIRE	99
BOITE CHEVALET 10 DISQUETTES	89
COMPUNETT (Nettoyage écran, clavier)	75
DISQUETTES FUJI PAR 10 :	
3'' 1/2	160
5'' 1/4	120
DISQUETTES NEUTRES PAR 10 :	
3'' 1/2	99
5'' 1/4	65
QUICKJOY JUNIOR	59
QUICKJOY II	75
QUICKJOY III	125
QUICKJOY V	199
JOYSTICK INFRAROUGE	350

AMIGA 99 F

ARCHON COLLECTION
ARTIC FOX
BARD'S TALE 1
BOBO
CAPITAINE BLOOD
MARBLE MADNESS
OUT RUN
SKY FOX 2
WORLD CLASS LEADER BOARD

ATARI ST 99 F :

ARTIC FOX
BARD'S TALE 1
BOBO
CAPITAINE BLOOD
CHUBBY GRISTLE
ELIMINATOR
MACADAM BUMPER
MARBLE MADNESS
MUSIC CONSTR. SET
OUT RUN
PHOENIX
SKY FOX 2
TURBO GT
WORLD CLASS LEADER BOARD

PC 99 F :

ARTIC FOX
BARD'S TALE 1
MARBLE MADNESS
SKY FOX 2
TRANTOR
WORLD TOUR GOLF

BON DE COMMANDE à envoyer à : **LOGIDREAM'S** 20, avenue de Provence 78140 VELIZY

TI 74

NOM .... N° client (facultatif): ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
VILLE ....
CODE POSTAL.......... TÉL..........

☐ PC ET COMPATIBLE ☐ SEGA
☐ AMIGA ☐ COMMODORE 64
☐ ATARIST ☐ THOMSON RÉF..........

NOM DU JEU .... PRIX
....
FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE . +17 F
TOTAL ....

CONTRE REMBOURSEMENT (PREVOIR 20 F DE FRAIS)

CCP CHÈQUE BANCAIRE MANDAT-LETTRE
DISQUETTE SIGNATURE :
CASSETTE

TAM TAM SOFT

"Les graphistes du mois"

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale. Le gagnant reçoit un stylo calculette. Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en indiquant les modalités de chargement.

Ordinateur utilisé______

Logiciel utilisé______

Référence de sauvegarde des dessins ______

Nom______

Prénom______

Age______

Adresse______

Téléphone______

Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie.

Date:

Signature:

HIT-PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois.

1______

2______

3______

4______

Marque de votre ordinateur______

Facultatif

Nom______

Adresse______

Téléphone______

Découpez ce bon et renvoyez-le à TILT Rédaction, 2 rue des Italiens 75009 PARIS

HIT-PARADE

LECTEURS	BOUTIQUES
POPULOUS Electronic Arts	VOYAGEURS DU TEMPS Delphine Software
GREAT COURTS UBI Soft	INDIANA JONES Lucasfilm
FALCON Spectrum Holobyte	GREAT COURTS UBI Soft
KICK OFF Titus	GHOSTBUSTERS 2 Activision
FORGOTTEN WORLDS U.S Gold	FALCON Spectrum Holobyte
DOUBLE DRAGON II Domark	HARD DRIVIN Domark
BARBARIAN II Palace	BEACH VOLLEY BALL Ocean
SKWEEK Loriciel	DOUBLE DRAGON II Virgin Games
DUNGEON MASTER FTL	SHADOW OF THE BEAST Psygnosis
SHADOW OF THE BEAST Psygnosis	KICK OFF Titus

Une 205 en jeu...

La sortie du jeu officiel Thierry Sabine Organisation (T.S.O) du Paris Dakar 1990, est prétexte pour Tomahawk -label ludique de Coktel Vision- à l'organisation d'un concours européen sur ce jeu. Rappelons que ce simulateur de conduite se veut être le plus proche possible du rallye bien connu: étapes similaires à celles du Paris-Dakar, choix possible de divers types de voitures et de motos, etc. Proposé sur Amiga, Atari ST, PC et compatibles, ce jeu sort le 25 décembre 1989. Le concours débute lui le 31 janvier 1990 et la première partie sera close le 31 mars 1990. Celle-ci se déroule de la manière suivante. Les joueurs de France, R.F.A, Grande-Bretagne, Espagne et Italie doivent faire parvenir à Tomahawk ou à ses importateurs leur plus haut score réalisé sur Paris-Dakar 90. Ce score doit être accompagné d'un code délivré par le logiciel. Lors de la seconde phase, les cinq meilleurs joueurs de chaque pays s'affronteront. Enfin, le meilleur de chaque nation sera confronté à ses homologues afin de distinguer le premier joueur européen sur Paris-Dakar 90. Ce dernier se verra remettre une Peugeot 205. Pour conclure, rappelons que ce concours est parrainé par divers magazines de micro-informatique dont Tilt pour la France.

Portfolio: ça bouge

C'est à l'occasion de la remise des grands prix FNAC que l'Atari Portfolio, distribué en France depuis le mois de septembre, a reçu courant novembre le prix des adhérents de la FNAC. Le plus petit compatible PC du monde a devancé des challengers aux noms aussi prestigieux que Zenith, Casio, Sharp, Philips, etc. Signalons qu'Atari annonce, à cette occasion, la venue d'un lecteur de cartes mémoires pour PC afin de faciliter le transfert de données entre ordinateurs de table et portfolio.

Des jeux pour Noël

Editeurs de jeux de plateau, les Jeux Descartes proposent l'agenda du joueur 1990. Commercialisé à moins de 100 F, il permet de noter des rendez-vous, même s'ils sont à une heure tardive... Les véritables fanatiques de jeux de rôle apprécieront. Il offre en outre un guide des fédérations, club de jeux et de simulation et revendeurs. Enfin, il est prétexte à l'organisation d'un jeu primé dont le thème est l'Egypte ancienne. De plus, pour marquer les fêtes de fin d'année, les Jeux Descartes proposent en version française Civilisation et Illuminati respectivement le jeu de premières sociétés et le jeu des grands conspirateurs. Vaste programme! Enfin, on nous annonce la venue de James Bond 007. Bref, à vous de jouer... le super-héros!

Niort et jeunesse

Organisé par la MAIF, la CAMIF, la ville de Niort et le GIE des librairies, le Carrefour media jeunesse de Niort affermit sa position de salon régional d'importance. Ainsi, la troisième édition -qui s'est tenue du 16 au 19 novembre- a reçu 50% de visiteurs de plus que l'an passé. En quatre jours, 45 000 personnes s'y sont en effet rendues. Sous le patronnage de Lionel Jospin, ministre de l'Education nationale, le Carrefour a, cette année, mis en avant le livre. L'objectif était de valoriser ce média de la même manière que des technologies de pointe telles la vidéo, la télématique, l'informatique, etc. Pour cela, le livre a été mis en scène sous la forme inattendue d'un village de papier. De plus, le Carrefour media jeunesse réunit et récompense les meilleurs projets d'action éducative (PAE) réalisés dans des établissements scolaires. Cette année, un chèque de 5000 F a ainsi été remis au collège Lamartine de Villeurbanne pour le vidéo livre Antinéa et au collège la Bruyère de Tours pour la gestion et l'évolution d'un mini-entreprise nommé Innovtech. Un concours de mise en pages récompensait de plus des journaux réalisés par des élèves du primaire. Le lauréat est la classe d'Aizenay en Vendée pour la réalisation en direct et sur place de "Ca Zoom". Classique du Carrefour, le concours Gagnez votre entreprise a été remporté par un membre de l'association ABCD pour le vidéodisque Mémoire du Poitou-Charentes. Il reçoit la somme de 100 000 F pour installer son entreprise à Niort. D'autres temps forts ont ponctué ce salon dont l'un était la liaison télématique en direct avec des pays d'Europe. Des messages reçus ont été transmis aux jeunes de R.D.A à l'occasion de l'ouverture du mur de Berlin. Tout cela montre bien la richesse du Carrefour media jeunesse de Niort. Nul doute que la quatrième édition soit aussi prolifique en événements et aussi bouillonnante d'idées. A l'année prochaine, donc.



C.C.M.

"Cash & Carry Micro"
37, rue des Mathurins
75008 PARIS

Tous nos Prix sont TTC

Commandes Téléphoniques
(1) 40 16 04 02

Les Périphériques de L'amiga 500

10021	Moniteur couleur HR	2550
10008	Extension 512K + Horloge	1090
10012	Disque dur 20 MEGS	4890
10007	Prise Péritel	200
10017	Extension Spirit 0K	1600

RAM POUR A590 (UNIQUEMENT)
Par Kit de 512K 690 FRS ttc
code R590

EXTENSION 512K POUR AMIGA 500 AVEC HORLOGE
OPTEZ POUR LA QUALITE
RAM 1 MEGABYTE 80NS
1090 TTC

Note
AMIGA 500 AMIGA2000 A590 A2058 Sont des marques déposées de Commodore Inc.

POUR AMIGA 500 & 2000
LECTEUR 5"1/4 1380 Frs
Code P15

POUR AMIGA 2000
EXTENSION 8 M.O.
Peuplée 2 M.O.
CCM = QUALITE = RAM 80NS
4390 TTC
code P18

20066 AMAS (DIGIT & INTERFACE MIDI)
990 Frs

ADAPTEZ UN PC XT DANS VOTRE AMIGA 2000
CARTE + LECTEUR 2990 FRS

PROMOS VIDEO
Vous avez une Caméra Vidéo Alors avec Votre AMIGA Titrez, Trucquez, Montez etc.. Digitalisez Etc...

40006 PACK DIGIT
DG88+Digiview Gold
(Filtre Electronique et logiciel Digit)
3590 Frs.

40007 PACK PRO
GST GOLD + Digiview Gold
(Genlock, Filtre électronique, Codeur PALet logiciel digit)
6990 Frs.

SUPER SOURIS
Trés résistante et Bonne Prise en main
AVEC TAPIS ET SUPPORT SOURIS
309 TTC

JEUX NOUVEAUTES JOURNALIERES NOUS CONSULTER

★★★ NOUVEAUTES ★★★
HARD ET SOFT
NOUS TELEPHONER

Périphériques et accessoires (500/2000)

10005	Lecteur 3 1/2 extra plat	950
10006	Lecteur Standart	1050
10007	Prise Péritel	150
10030	SCANNER A4 N&B	4590
10009	Imprimante 80 col 100 cps	1300
10010	Imprimante 80 col 120 cps	1480
10011	Imprimante couleur 9 aig.	1990
10031	FLICKER FIXER	4490
10013	Joystick QS	70
10014	Gd. Marque 3"1/2 2DD par 10	105
10015	Gd. Marque 3"1/2 2DD par 100	920
10016	ECE MIDI	505
10016	Tapis Souris	60
10032	Carte Accélératrice + 2 Meg	12490
10018	DISK 3"1/2 BULK par 50	395
10019	DISK 3"1/2 BULK par 100	740
10020	Btes. Posso pour 150 3"1/2	120

UTILITAIRES

20005	DIGIVIEW GOLD	NC
20006	DELUXE PAINT III	690
20007	B.A.D.	315
20008	ANIMAGIC	700
20009	PROFESSIONAL DRAW	1300
20009	PHOTON PAINT 2	890
20010	3D DEMON	700
20011	GFA BASIC	650
20012	CLIMATE	250
20012	PROJECT D	320
20013	KINDSWORDS 2	560
20034	DIGIPAINT 3	790
20015	AMAX (avec 128 k de rom)	2990
20016	Pixmate 1.1	415
20017	Fantavision	390
20018	THE DIRECTOR	485
20019	SCULPT 3D XL	1210
20020	SCULPT ANI 4D JUNIOR	995

NOUVEAU
DISQUE DUR POUR A2000

40 MEGAS 29 MS
7190 FRS TTC

105 MEGAS 25 MS
9990 FRS TTC

200 MEGAS 15 MS
17000 FRS TTC

Nos disques sont montes en File card et livres pret a l'emploi (format. etc..) AUTO BOOT

★ ★ ★ ★ SPECIAL MICROS ★ ★ ★ ★
PRIX PREFERENCIELS - FACILITES DE PAIEMENT 2 OPTIONS
A) Chèque remis à l'encaissement le 15 Févrierr 1990
B) Règlement en 3 chèques : Fin Janvier 90 - 28/02/90 31/03/90
NOUS CONSULTER POUR PRIX ET ACCORD

RAM POUR A2058 (80ns)
OU EXTENSION CCM (CI DESSUS)
1190 Frs ttc le MEGA
code e2000

A DECOUPER OU RECOPIER (Bien lire les conditions de Ventes)

NOM :
Prénom :
Adresse :
Ville :
Téléphone :
N° VISA/CB :
Date Expiration :

CODE	DESIGNATION	QUANTITE	TOTAL
	REGLEMENT Par chèque Joint, CB ou VISA	Frais de port	
		TOTAL	

Tl 74

CONDITIONS GENERALES DE VENTES

Vente UNIQUEMENT par correspondance. La première commande est passée par courrier ,nos Clients recoivent avec leur première livraison la liste des services, N° de téléphone etc.. qui feront d'eux des clients privilégiés. ATTENTION Frais de port : Les colis de plus de 5Kg (Micros, périphériques etc..) sont livrés en PORT DU. Pour les autres expéditions AJOUTEZ 35 FRS au montant de votre commande. Nous vous prions de bien respecter ces conditions afin de nous permettre de maintenir nos prix.
GARANTIE : les micros et périhériques sont garantis 1 an pièces et main d'oeuvre. Les logiciels sont échangés si deffectueux dans un délais de 3 semaines aprés la livraison. Voir nos conditions de Garantie lors de la livraison. VOS REGLEMENTS NE SONT ENCAISSES QU'APRES EXPEDITION DE LA MARCHANDISE.. Sauf rupture la majorité des commandes sont traitées le jour de réception.

CETTE ANNONCE EST VALABLE LE MOIS DE SA PARUTION ET REMPLACE LES PRECEDENTES. (Tilt 01/90)

TAM TAM SOFT

Des softs pour STE

En septembre 1989, l'atari STE sort tout nu de l'oeuf, mais cette choquante situation ne pouvait pas durer! Pour preuve l'annonce par Esat Software de la venue de plusieurs logiciels pour cette machine. Ainsi, House Music System II exploitera les caractéristiques sonores du STE. Sprite Editor Deluxe est lui entièrement compatible STE mais une version Sprite Editor STE ira plus loin: il exploitera les capacités graphiques de la machine. A partir de la version 2.02 Disco Scopie dispose d'un module de gestion propre au STE. Enfin, pour la fin 1989, Spack sera en mesure d'exploiter ses capacités sonores et graphiques. En outre, signalons la venue d'un compilation (House Music System, Sprite Editor Deluxe, Disco Scopie) proposée à 990 F TTC.

Lankhor: évolution

Dans le but de conforter sa position, Lankhor annonce la création de sa propre structure de diffusion. Cet éditeur prend ainsi ses distances par rapport à 16/32. Cette nouvelle structure assurera le lancement de Maupiti Island, le dernier jeu de Lankhor.

Les têtes changent

Filiale professionelle de Loriciel, Priam change de nom pour devenir Evolution France et Marc Bayle, co-fondateur de Loriciel, en prend la direction. Loriciel change, en outre, de directeur général. Philippe Seban accède en effet à ce poste.

Nouveaux locaux

Editeur sur Atari ST ainsi que PC et compatibles, Human Technologies change d'adresse. La société se trouve désormais 87, rue de Billancourt 92100 Boulogne. Son nouveau numéro de téléphone: 46-04-88-71

Et un autre fanzine!

Game Over, est un nouveau fanzine consacré à tous les jeux. Le premier numéro vient de paraître et est disponible contre 10 F en chèque à l'ordre de Bruce Champagnol.
Game-Over
30, avenue Division Leclerc 92310 Sèvres

Vive les PC!

Commodore ne propose pas uniquement des Amiga: ce fabricant possède en effet une gamme fort complète de PC et compatibles. Proposés à partir de 9 990 F, ces ordinateurs sont, dans le cadre de l'opération Passeport pour le monde de demain, livrés avec 105 logiciels. Signés Carraz, Hatier, Infogrames, Legend Software, Jeriko, Nolpa ou issus du domaine public, ces produits sont généralement assez récents. Jeux, éducatifs mais aussi utilitaires sont ainsi livrés à un prix défiants toute concurrence puisque l'ordinateur est donné avec...

Le salon des 16/32

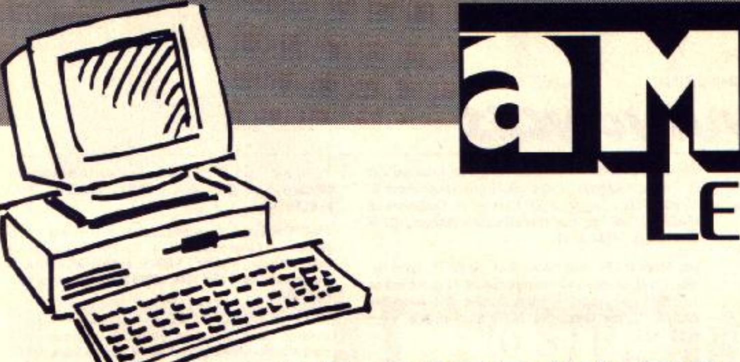
Très portés sur les salons, les Britanniques innovent en créant The 16 bits Computer Fair, autrement dit une manifestation réservée aux ordinateurs 16 bits. Il se tiendra du 12 au 14 janvier 1990 au Royal Horticultural Hall Victoria à Londres. Dès à présent, environ 90 sociétés ont retenu un stand. Toutefois, des éditeurs d'importance tels US Gold, Ocean, Palace Software et autres ténors sont absents de la liste qui nous a été communiquée.

Shaddam toujours là

Vous vous souvenez certainement du jeu Shaddam (voir Tilt d'avril 1988). Il s'agit d'un jeu de simulation par correspondance arbitré par un ordinateur. Tout cela pour dire que Marie-Claude et Rémi Pelletier, les créateurs de ce jeu, changent d'adresse. Désormais, toute la correspondance concernant Shaddam doit être envoyée à M. Pelletier, 14, square Baudelaire, 78760 Jouars-Ponchartrain.

Mea Culpa

Dans notre numéro spécial Guide des jeux 1990, nous avons oublié la boutique Run Informatique dans nos pages d'adresses. Rappelons qu'il s'agit du plus ancien spécialiste Amiga sur Paris. En outre, Run s'oriente de plus en plus vers le Desktop Video à base d'Amiga 500 et 2000. Divers produits sont proposés ainsi que conseils, études de configurations complètes comprenant matériel et logiciels, services, etc.
Run Informatique
62, rue Gérard 75013 Paris



aMIE LE PRO.

LE CADEAU DE NOËL AMIE !
La valeur de votre ordinateur en logiciels et accessoires gratuits !

ATARI

① **ATARI 520 STE** **3.490 F**

② **ATARI 520 STE** + MONIT. COULEUR SC 1425 **5.490 F**

AMIGA

① **AMIGA 500** **3.690 F**

② **AMIGA 500** + MONITEUR COULEUR 1084 **6.390 F**

Choisissez vos logiciels ou vos accessoires

LOGICIELS ATARI

	Prix Public		
ARKANOÏD II	235 F ☐	SUMMER OLYMPIAD 88	225 F ☐
BEYOND THE ICE PALACE	240 F ☐	TEST DRIVE	275 F ☐
BLACK LAMP	225 F ☐	THRUST	110 F ☐
BUGGY BOY	225 F ☐	THUNDERCATS	225 F ☐
CHOPPER X	110 F ☐	WIZ BALL	225 F ☐
EDDIE EDWARDS		XENON	225 F ☐
SUPER SKI	225 F ☐	ZYNAPS	225 F ☐
IKARI WARRIORS	260 F ☐	ORGANISER	550 F ☐
MARBLE MADNESS	275 F ☐	SUPER MANETTE	129 F ☐
QUADRALIEN	225 F ☐	TAPIS SOURIS	80 F ☐
RANAMARA	225 F ☐	BOÎTE 10 DISQUETTES	80 F ☐
RETURN TO GENIUS	225 F ☐	BOÎTE DE RANGEMENT	
ROAD WARS	225 F ☐	100 DISQUETTES	100 F ☐
SECOND OUT	225 F ☐		
STARQUAKE	225 F ☐	Valeur totale ______	

Additionnez la valeur des produits que vous avez choisi, en cochant les cases correspondantes, jusqu'à concurrence du prix d'achat de votre ordinateur.

- ATARI ①: Total maximum : 3.490 F.
- ATARI ②: Total maximum : 5.490 F.

Faites l'appoint avec des disquettes à 8 F pièce.

A RETOURNER A : aMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM ______

ADRESSE ______

______ VILLE ______

CODE POSTAL ☐☐☐☐☐ TÉL. ______

MON ORDINATEUR ATARI ______

ET MES LOGICIELS OU ACCESSOIRES GRATUITS ______

Frais d'envoi. Poste 25 F / Transporteur 80 F.

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB aMIE

☐☐☐☐☐☐ DATE D'EXPIRATION

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

DATE ______ SIGNATURE

TI 74

LOGICIELS AMIGA

Jeux	Prix Public		
AMEGAS	150 F ☐	DOCTOR FRUIT	200 F ☐
ART OF CHESS	249 F ☐	MASON MOTION	249 F ☐
BARBARIAN		BAAL	249 F ☐
ULT. WARRIOR	200 F ☐	**GRAPHIQUES**	
BUGGY BOY	249 F ☐	PHOTON PAINT	750 F ☐
IKARI WARRIORS	249 F ☐	DE LUXE PAINT	390 F ☐
INSANITY FIGHT	249 F ☐	DE LUXE PRINT	390 F ☐
MERCENARY COMP	200 F ☐	GRAPHIGRAPHT	290 F ☐
TERROR PODS	249 F ☐	SUPER MANETTE	129 F ☐
THUNDER CATS	249 F ☐	TAPIS SOURIS	80 F ☐
WIZBALL	249 F ☐	BOÎTE 10 DISQUETTES	80 F ☐
DEJA VU	245 F ☐	BOÎTE DE RANGEMENT	
SPACE QUEST	200 F ☐	100 DISQUETTES	100 F ☐
SPACE PORT	200 F ☐		
SKY FIGHTER	220 F ☐	Valeur totale ______	

Additionnez la valeur des produits que vous avez choisi, en cochant les cases correspondantes, jusqu'à concurrence du prix d'achat de votre ordinateur.

- AMIGA ①: Total maximum : 3.690 F.
- AMIGA ②: Total maximum : 6.390 F.

Faites l'appoint avec des disquettes à 8 F pièce.

A RETOURNER A : aMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM ______

ADRESSE ______

______ VILLE ______

CODE POSTAL ☐☐☐☐☐ TÉL. ______

MON ORDINATEUR AMIGA ______

ET MES LOGICIELS OU ACCESSOIRES GRATUITS ______

Frais d'envoi. Poste 25 F / Transporteur 80 F.

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB aMIE

☐☐☐☐☐☐ DATE D'EXPIRATION

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

DATE ______ SIGNATURE

TI 74

* Livraison : 5 jours maximum, à dater de votre commande. * Garantie 2 ans. * Escompte 2 % pour règlement comptant. * Crédit 4 mensualités sans intérêt, après acceptation du dossier.

aMIE INFORMATIQUE

11, bd Voltaire - 75011 PARIS - Tél. : (1) 43.57.48.20

Prix promotionnels non cumulables avec les promotions aMIE en cours. Offre dans les limites des stocks disponibles.

SCOR - RC B 2526

PETITES ANNONCES

VENTES

AMSTRAD

Urgent ! Vds pour Amstrad CPC 6128 disq. vigilante (80 F, très peu servi), et 12 jeux (110 F). **Jean-Philippe TISSIER, 25, rue de la République, 33250 Pauillac. Tél. : 56.59.23.48 (après 17 h).**

Vds CPC 6128 coul. + souris AMX + synthé. vocal + Scanner Dart + joyst. + boîte rangement + 40 disq. + 13 originaux (util. + jeux) + livres + revues. Le prix : 3 800 F. **Mathieu PEROTIN, 102, rue de Clignancourt, 75018 Paris. Tél. : 46.06.90.50.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + livres + synthé. vocal technimusique + jeux. Le tout, t.b.é : 2 500 F + C.A.O. en dig. 3" : 150 F. **Laurent GUILLEBEAU, 1, résidence des Quatre-Arpents, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : 34.60.35.86.**

Vds Amstrad CPC 6128, monit. coul., 2 joyst., Doubleur, Gunship, log. éducatifs, nbrx jeux, 19 disq., revues. Le tout t.b.é. **Riad BOURGUIBA, 7, rue de l'Abbé-Groult, 75015 Paris. Tél. : 45.31.13.07.**

Vds Amstrad CP 464 coul. + joyst. + Speed King + livres + magazines. Le prix : 2 000 F, et DMP 2160, cordon 8 bits : 1 500 F (1 an) + K7 vierges + papier. **Rémi COADOU, 19, rue de la Croix-de-Fer, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : 34.51.34.67.**

Vds Amstrad CPC 6128 mono. + 3 joyst. + 25 disq. avec nbrx jeux par disq. + revues « Tilt » : 2 800 F à débattre. Urgent. **Stéphane PRUVOST, 58, bd de Champigny, 94210 Lavarenne. Tél. : 48.83.33.32.**

Vds Amstrad 464 coul. + DDI 1 + jeux D 7B + revues. Le tout, t.b.é : 2 800 F. **Emmanuel SAUGEZ, 34, rue Normande, 95450 Seraincourt. Tél. : 34.75.70.78.**

Vds Amstrad 6128 coul. (t.b.é : 3 mois de garantie) + 1 joyst. + cordon branch. + 2 joyst. + 50 jeux. Le prix : 3 300 F. **Serge GALLOIS MONTBRUN, 11 bis, rue de Navarre, 75005 Paris. Tél. : 43.37.72.86.**

Vds Amstrad PC 1512 double lect. mono. Parfait état + nbrx log. Le prix : 4 000 F. **Emmanuel LABOURASSE, 40, boulevard d'Andilly, 95160 Montmonrency. Tél. : 34.12.12.49.**

Vds Amstrad 464 coul. + drive DD1 + nbrx jeux K7 et disq. + manette + revues + meuble. Le tout : 3 000 F. **Stéphane MOYA, 4, rue Jean-Jaurès, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 48.53.52.14 (après 19 h).**

Vds Amstrad 6128 + cray. optique avec kit + jeux + 2 disq. éducatifs (angl. + maths). Le prix : 4 000 F. **Marc PROPANE. Tél. : 91.71.20.25.**

Vds imprim. DMP 2160 pour Amstrad 6128, neuve + 1 traitement de texte + 1 DAO + papier. Urgent. Tél. pour renseignements. **Hervé SEGUIRAN, 75, traverse du Moulin à Vent, Madrague Ville, 13015 Marseille. Tél. : 91.63.43.47.**

Vds Amstrad CPC 464 avec K7 de jeux + Batman + Dragon Ninja + journaux + manette. Le prix : 1 300 F. **David FAVIER, La Verboise, bât. Les Cèdres, 92380 Garches. Tél. : 47.01.06.18.**

Vds CPC 6128 coul. (t.b.é) + manuel + nbrx log. (OCP, Crazy Cars II, etc) + revues. Le tout : 3 150 F. Vds DMP 2160 neuve (ss garantie). Vendu : 990 F. **François JACQUET, Le Pont, 74310 Les Houches. Tél. : 50.54.42.17.**

Vds Amstrad 6128, état neuf + écran coul. + nbrx jeux + joyst. + boîte de rangement + imprim. DMP 2000. Le tout : 3 500 F. **Olivier MICHON, 8, rue Banes, 92190 Meudon. Tél. : 46.26.86.33.**

Vds Amstrad CPC 464 + lecteur disq. DDI 1 + tuner TV + 100 jeux + 1 joyst. Le prix : 2 800 F. **Diego VILCHES, 8, rue Gabriel-Péri, 78190 Trappes. Tél. : 30.51.91.20.**

Vds pour CPC 6128 log. AMX page-maker + souris : 500 F. Moni. mono. GT : 400 F, scanner Dart : 300 F. **Franck BROSSY, 1, rue A.-Briand, 69800 Saint-Priest. Tél. : 78.21.14.34.**

Vds CPC 464 + lect. + disq. + impr. + jeux + doc. Le prix : 3 500 F. **Michel GARDES, 121, av. de la Division-Leclerc, 93300 Le Bourget.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul., t.b.é, nbrx jeux récents + disquettes vierges + joyst. Le prix : 2 800 F. **Jérôme VERONNEAU, 5, rue des Granges, 44360 Saint-Etienne-de-Montluc. Tél. : 40.86.96.90.**

Vds Amstrad PCW 8256 mon. mono. + imprim. + log. + traitement de texte. Le prix : 2 000 F à débattre. **Nathalie CHEVALIER, 89, rue Charles-Chefson, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 42.24.22.53 (bureau), 47.85.22.13 (à partir de 18 heures).**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + lecteur de disq. + 2 joyst. + 142 jeux + manuels. Le tout : 2 000 F. **Armand PLANQUELLE, 17, rue Saint-Léonard, 51100 Reims. Tél. : 26.05.77.47 (répondeur).**

Vds Amst. CPC 464 + mon. mono. + nbrx jeux (Renegade II, Crazy Cars...) + utilit. + poignée + revues. Le tout : 1 800 F à débattre. (Région Lyon.) **Cyrille DURY, « Les Erables » Beynost, 01700 Miribel. Tél. : 78.55.62.72.**

Vds originaux pour 6128, Crazy Cars II : 100 F, Psycho-pigs : 50 F + des compils : 100 F chacune, les best de US Gold, le Monde de l'Arcade. **Patrick VIGNERON, Fontette, 10360 Essoyes.**

Vds Amstrad CPC 464 mono. + joyst. + nombreux jeux + revues. Le tout t.b.é. Valeur : 3 500 F, cédé : 2 500 F. **Jean BECHGAU, 33350 St-Philippe-d'Aiguilche. Tél. : 57.40.60.21.**

Vds pour CPC 6128 digitaliseur vidéo + 10 disq. 3" en cadeau, Mirage Imager, disq. 3" vierges (cause 5" 1/4) et jeux (bas prix). **Pascal MORALES, 4, rue des Acacias, 37380 Monnaie. Tél. : 47.56.15.87.**

Vds Amstrad PC 1512 DD coul. + manuels + nbrx log. Le prix : 5 800 F. **Lam Tulap PHAN, 4, rue du Clos Belle, 91360 Epinay-sur-Orge. Tél. : 64.48.23.05.**

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + radio-réveil + bureau Amstrad + 250 disq. de jeux + 2 log. BEPC + 27 joyst. + doubleur + nbreuses revues. Le tout : 5 000 F. **Sébastien MONTERO, 9, impasse de la Fougasse, 13013 Marseille. Tél. : 91.06.29.89.**

Vds 6128 coul., état moyen + jeux originaux (HMS, Maîtres des Ames). Le prix : 1 500 F. **Cédric MONGE, 64, rue Compans, bât 1, 75019 Paris. Tél. : 42.38.31.34.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + imprimante DMP 2000 + divers log. (jeux, util.) + livres d'initiation. Le prix env. : 2 500 F. **Gérard JEAN, 21, rue du Four à Chaux à Livry-sur-Seine, 77000 Melun. Tél. : 60.68.71.05.**

Vds CPC 6128 couleur : 2 000 F + DMP 2000 avec papier : 900 F ou le tout : 2 600 F, avec nbrx log. **Pierre GUERRIER, 40, rue Vanneau, 75007 Paris. Tél. : 65.51.24.76.**

Vds Amstrad 664 + monit. coul. + nbrx jeux originaux + manuels + revues. Le tout pour 2 500 F, possibilité de vente séparée, à débattre. **Michel GOMET, 5, rue du Champs-de-Mars, 42700 Firminy. Tél. : 77.56.82.99.**

Vds, t.b.é, CPC 6128 coul. + impr. DMP 2000 + synth. voc. + scanner + lect. K7 + nbrx jeux et disq. Valeur : 8 600 F, vendu : 5 000 F à débattre. **Laurent WIECZOREK, 10, allée Vivaldi, 93270 Sevran. Tél. : 48.79.01.99.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul., t.b.é + jeux + assembleur + Turbo Pascal + joyst. : 2 900 F. **Patrick RODRIGUEZ, 111, rue Victor-Hugo, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 48.94.59.69.**

Vds Amstr. 464 + lecteur disq. + joyst. + K7 + disq. (130 env. de jeux, disq. et K7) + livre, bon état. Le prix : 3 500 F (mon. coul.) à débattre. **Olivier BURIDANT, 91, rue de Bourgogne 78690 Les-Essart-le-Roi. Tél. : 30.41.68.28.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + 70 disq. + nombreux log. + livres + housses. Excellent état. Le prix : 3 500 F. **Vincent PICHENOT, 52, rue des Tulipes, 02000 Laon. Tél. : 23.20.13.54.**

Vds pour CPC disq. 3 p. et 5 p. 1/4 contenant jeux ou éducatifs ou util. Recherche wargamers et merci à tous pour le scanner et synth. **Frédéric BALLIT, Puy Chavagnac, 19230 Ussel. Tél. : 55.72.24.80.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + nbrx jeux pour 3 500 F avec des magazines et des livres d'initiation. **Alexandre CHRUN, 33, rue Nicolo, 75116 Paris. Tél. : 45.03.04.37.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + 2 joyst. + 100 jeux originaux (disq.) + manuel. Le tout, t.b.é. Le prix : 6 000 F (valeur réelle : 9 600 F). **David LEHMANN, 24, rue du 9e-Zouaves, 68140 Munster (Haut-Rhin). Tél. : 89.77.33.25.**

Vds, t.b.é, 6128 mono. + Péritel + tablette graphiscope II, + Epson KX 80 + joyst. + cordons + nbrx livres et revues + 100 disq. Valeur : 13 000 F, vds : 3 990 F. **Olivier SABATIER, rue de la Crouzille, 81000 Albi. Tél. : 63.54.82.84.**

Vds Amstrad CPC 6128 monit. coul. + 50 jeux dont Crazy Cars II + Barbarian II + de nbrx livres. Le prix : 3 000 F. Merci ! **Sébastien SALMONIE, 33, boulevard de Valmy, 92700 Colombes. Tél. : 42.42.97.98.**

Vds CPC 6128 + mon. coul. + souris + 2 joyst. + doubleur Joy + 24 disq. + 20 jeux orig. + 40 rev. + manuel sup. Valeur : 8 200 F vendu 4 500 F à débattre. **Sébastien DIGARD, 1, rue Ernest-Renan, 93200 Saint-Denis. Tél. : 48.20.48.92.**

Vends Amstrad CPC 6128 + moniteur coul. + imprimante DMP 2160 + joysticks + nbrx jeux et util. + livre Basic. Le tout : 4 000 F. P.-S. : Urgent ! **Loïc PRUGNAUD, 184, rue de Fg-St-Antoine, 75012 Paris. Tél. : 43.44.33.33 (poste 26-13)..**

Vds Amstrad CPC 464 monit. coul. + 35 jeux + programmes + joyst. Le prix : 3 500 F. **Yann STERNINOU, 1, rue de la Méditerrannée, 92160 Antony. Tél. : 42.37.68.88.**

Vds jeux sur CPC 464 : 35 F le jeu, 140 les 5 (Dragon Ninja, Robocop, Barbarian II, etc.) et beaucoup d'autres nouv. (compilations). **Frédéric BARAN, 36, rue Augustin Marcos, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : 48.67.40.13.**

Vds Amstrad CPC 6128 monit. coul. + joyst. + 80 jeux. Le tout, t.b.é, pour 2 300 F. **José GARAVET, 29, rue de la Libération, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél. : 44.49.02.97.**

Vds CPC 464 coul. + nbrx jeux (Renegade, Arkanoïd II et III, Target, Renegade) + compils (Game Set et Match II, Arcade Action). Le prix : 2 000 F à débattre. **Guillaume LE MARREC, 106 bis, rue Louis-Auguste-Blanqui, 93140 Bondy. Tél. : 48.50.12.47.**

Vds Amstrad CPC 6128 monit. coul., tuner TV, réveil bureau, nbrx jeux environ 30 joystick, Speed King. Acheté en nov. 88. Le prix : 5 500 F, vendu 3 500 F. **Sébastien ZAVATTA, 12, rue Gambetta, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 45.90.09.21.**

Vds CPC 6128 coul. + jeux + revues + disq. vierges + Interface + radio-réveil (+ magnéto) + K7 de jeux et vierges. Le prix : 5 000 F. **Frédéric NETTE, 145, rue Général-Campenon, 89700 Tonnerre. Tél. : 86.55.21.52.**

Urgent ! Vds Amstrad CPC 6128 (1 an), monit. coul. + 1 navette + très nbrx jeux, t.b.é. Le prix : 3 000 F. **Florent RUDOLF, 5, rue de Naples, 78150 Rocqencourt. Tél. : 39.55.61.78.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. (t.b.é) + housses + câble magnéto + 2 manettes + doubleur manette + 100 jeux. Le tout : 3 000 F. **Sébastien LESAS, 15, rue des Falaise, 95000 Jouy-le-Moutier. Tél. : 34.93.81.41.**

Vds pour Amstrad 6128 nbrx jeux originaux. Prix très intéressant + synthé. vocal et musical, 250 F chacun. **Evelyne BRUD-ERLIN, 70, rue Louis-Blanc, 94140 Alfortville. Tél. : 48.93.81.92.**

Vds Amstrad CPC 464 mono. + lecteur de disq. DDI 1 + prise Péritel + manette + doc. + 30 disq. + 3 K7. Le prix : 2 100 F, orgue Yamaha : 400 F. **Grégory NGUYEN, 78, rue Charles-Kaddouz, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.16.42.**

Vds CPC 6128 coul. + jeux + util. + joyst. + doc et revues imp., t.b.é. Le prix : 3 800 F à débattre. **Pierre YAN DE VELDE, 12, square de la Madeleine, 77220 Tournan-en-Brie. Tél. : 64.07.15.22 (après 18 h 30).**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + 2 joysticks + doubleur + 3 logiciels éducatifs + Gunship + nbrx jeux + 20 disq. + revues. Le tout, t.b.é. Le prix : 2 800 F. **Riad BOURGUIBA, 7, rue de l'Abbé-Groult, 75015 Paris. Tél. : 45.31.13.07.**

Vds Amstrad CPC 6128, t.b.é (1988), nbrx jeux (Target, Reneg., Forg. World) + 2 joysticks + revues + boîte rang. + doubleur. Le prix : 3 000 F à débattre. **Christophe JURY, 11, allée Rosalie-le-Barceleau, 91940 Les Ulis. Tél. : 69.28.33.28.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + lecteur DDI 1 + imprim. DMP 2160 + nbrx jeux et util. + housses + meuble. Le tout, t.b.é. Valeur : 9 000 F à 4 490 F. **Michaël SITBON, 3, rue du Cordier, 91410 Corbreuse. Tél. : 64.59.62.13.**

Vds pour Amstrad CPC 6128, jeux originaux, à très bas prix. Liste sur demande. **Thomas MELANIE, 71, av. Karl-Marx, 94800 Villejuif. Tél. : 46.78.67.27 (après 18 h).**

Vds pour CPC 464, nbrx orignaux au prix de 40 à 50 F (Wec Le Mans, Barbarian I et II...). Vds aussi livres sur micro (Basic). **Michel DAS NEUES, 78, avenue Mozart, 75016 Paris. Tél. : 42.88.03.40.**

Vds 464 couleur + DD1 (cause double emploi), extention de mémoire 64 Ko, nbrx jeux, revues, util., OCD Art Studio. Le prix : 3 200 F. **Damien HAQUET, 83, rue Saint-Dominique, 75007 Paris. Tél. : 45.55.66.56.**

Vds CPC 6128 + monit. coul. + radio-réveil + transf. télé + nbrx jeux + 2 joysticks. Le prix : 3 000 F. **Jean-Claude RIDELLER, 11, chemin des Fauvettes, 93470 Coubron. Tél. : 43.32.93.15 (après 18 h).**

Vds Amstrad CPC 6128 coul., ss garantie + nbrx jeux + revues + joyst. + livre. Le tout, t.b.é : 3 100 F (à débattre). **Philippe MENDES, 16 ter, rue des Fontaines, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 45.90.50.63.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + imprimante 160 CPS + 50 jeux + disq. + 4 manettes + livres + journaux + manuel + housses + câbles. Le tout, t.b.é : 6 000 F. **Benoît DREVET, 15, square de Savoie, 55470 Fosses. Tél. : 34.72.65.05.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + jeux (Op. Wolf, Robocop, After Burner, etc.) + joyst. + tuner TV + disq. vierges. Valeur : 7 000 F, vendu : 3 000 F. **Christophe GUINARD, 2 bis, rue du Vert Bois, 93100 Montreuil. Tél. : 48.57.98.42 (après 18 h).**

Vds Amstrad PCW 8256 mono. + imprim., état neuf. Valeur : 4740 F, vendu : 2 500 F. **Vincent DEGOULANGE, 44, rue Bayen, 75017 Paris. Tél. : 45.74.79.30.**

Vds CPC 464 coul. : 1 200 F + nbreuses K7. Vds aussi CPC 6128 coul. : 2 500 F, disq. (Op. Wolf, Rambo III...) + disq. vierge Amsoft + boîtier, t.b.é. **Laurent CHEVAILLIER, 24, rue du 6-Juin, 61200 Argentan. Tél. : 33.67.43.19.**

Vds Amstrad 6128 coul. + jeux + joyst. + manuel. Le tout, t.b.é, cédé : 2 900 F. **Arnaud MEUNIER, 7, rue Garnier, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 47.06.56.75.**

Vds Amstrad CPC 464 + moniteur coul. + 49 jeux (Crazy Cars II, Forgotten Worlds, R.-Type, Out Run, Barbarian...). Le tout : 1 500 F (à débattre). **Danielle KREBER, 14, avenue de Présov, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.36.51.34.**

Vds CPC 464 coul. + turner TV + meuble + manuels + revues + kit Téléchar + radio-réveil + 55 jx orig. (Op. Wolf, Barbarian I et II, Dragon), t.b.é. Valeur : 6 500 F, cédé 4 000 F. **Eric BESSIERES, rue Fanfonne-Guilierme, impasse Les Sabatières, 30820 Caveirac. Tél. : 66.81.59.26.**

Vds CPC 464 coul., t.b.é, avec nbrx jeux + joystick + magazines + rangements K7 + 80 nos d'encyclopédie, cause : Amiga. A saisir : 1 600 F. **Fabien BARTOLI, La Promenade, av. 8-Mai 1944, 83210 Sollies Toucas. Tél. : 94.28.90.44.**

Salut ! Vds Amstrad CPC 464 avec nbrx jeux + 2 joyst. + doubleur + kit Téléchargement (au fait : moniteur coul.). Prix à débattre. **Patrick SALOMON, 24, Lou-Baye, rue Eugénie, 83400 Hyeres Var. (Essayer de ne pas téléphoner, svp, merci !).**

Vds CPC 6128 mon. coul., bon état (1988), + disq. (50) dont originaux + joyst. + doc. Le tout : 2 000 F (à débattre). **Camille COIFFRET, 1, clos Roumanille, bd des Blazote, 13300 Salon-de-.... Tél. : 90.56.37.10 (w.e.).**

Vds CPC 6128 coul. + mon. coul. + lect. K7 + scanner Dart + nbrx jeux originaux + utilit. + 3 manuels + 1 joyst. Prix à débattre. Neuf, t.b.é. **Mahfoud BOUROUBA, 132, avenue Jean-Jaurès, 93500 Pantin. Tél. : 48.44.42.72.**

Cause ST, vds pour CPC 6128, jeux originaux : 50 F l'un + livres micro : 50 F l'un + la solution : 380 F, Semabank II : 150 F, Super Paint : 190 F, Class Weka : 490 F. **Joël PIQUET, 154, rue du Limon, 60170 Ribecourt. Tél. : 44.76.91.39.**

Vds portable PC Amstred PPC 512 DD + monit. mono. + Quattro + Wampum + Finger Paint + autres softs + souris. **Pascal SCHALCK, 15, rue Ste-Cécile, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.84.83.99.**

Vds CPC 464 + écran coul. + logiciels éducatifs (anglais, 6e à la 3e ; algèbre 3e) + joyst. + 1 livre Data Becker Amstrad. Le tout : 1 600 F. **Patrick TECHER, 14, rue des Châtons, 95270 Luzarches. Tél. : 30.35.02.28.**

Vds Amstrad CMC 6128 mono. + nbrx jeux, t.b.é. Le prix : 1 800 F. **Luis-Manuel PEREZ, 4, impasse Chanut, 93200 Saint-Denis. Tél. : 48.20.52.21.**

Vends Amstrad coul. 464 + lecteur DD1 + nbrses disq., jeux récents, + magazines récents + Interface de copie Multi. 2. Bon état, 3 ans + joystick. Pro, 500 p. Le prix : 2 900 F. **Jean-François CASTING, 21, avenue Paul-Vaillant-Couturier, 78190 Trappes. Tél. : 30.62.95.20.**

Vds CPC 6128 mono. + nbrx jeux + joystick + livres, t.b.é. Le prix : 2 000 F. **Régis TAIEB, 22, rue Lucien-Sampaix, 75010 Paris. Tél. : 42.03.95.72.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul., t.b.é + 150 jeux + util. (Discologie 5,1, etc.) + 2 joyst. + nbrx livres. Prix intéressant. **Claude HAAS, 10, rue de Mutters-Holtz, 67600 Ebersheim. Tél. : 88.85.72.60 (après 18 h).**

Vds imprimante Amstrad DMP 2000 (2 ans, très peu servi) + 1 ruban + papier listing : 990 F (à débattre) au lieu de 1 900 F. **François AUPHELLE, 37, allée des Tilleuls, 92150 Suresnes (Haut-de-Seine). Tél. : 47.72.19.59.**

Vds nbrx jeux originaux avec boîtiers et notices d'origine pour Amstrad K7. Le prix : 50 F à débattre. **Cédric FETIS, 52, avenue Joffre, 64150 Mourenx. Tél. : 59.05.00.37.**

Vds CPC 6128 + jeux (Turbo Cup, Gauntlet, Pirates, Barbarian II, Gryzor, Rampage, etc.). Le tout + joystick, t.b.é. : 2 000 F. **Guillaume VIDAL-SOLER, 256, rue de Londres, 59240 Mouvaux. Tél. : 20.36.09.49.**

Vds Amstrad CPC 6128 monit. coul. + nbrx jeux. Le prix honnête à débattre. **Alexandre OLIVIER, 4, bd Albert-Camus, 95200 Sarcelles. Tél. : 34.19.10.25 (après 18 h).**

Vds pour Amstrad tuner télé Pal-Secam Péritel, neuf : 900 F + nombreux livres à moitié prix + collec. de revues, bas prix. **Joël VIALETTES, 49, av. Charles-de-Gaulle, 12100 Millau. Tél. : 65.59.04.27.**

Vends écran Amstrad coul. + 11 K7 pour même type. Le prix : 3 000 F à débattre. **Nicolas BEAUJON, 10, rue de la Pépinière, 78150 Triel-s/Seine. Tél. : 39.74.44.91.**

Vds CPC 6128 mono. + adaptateur Péritel + Mirage Imager + joystick + boîte rangement avec 65 disq. + revues. Le tout : 2 500 F. Urgent. **Yannick BOUIN, 39, av. Berlioz. 93270 Sevran. Tél. : 43.84.47.27.**

Vds CPC 464 mono. + prise TV + lect. disq. (ss gar.) + jeux K7 et disq. + manette + revues : 3 500 F à débattre. **André DREMIERE, 31 bis, rue Louis-Rémy, 59225 Haveluy. Tél. : 27.31.90.52.**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + disquette, neuf, 45 jeux, 2 manuels, manette, peu servi, rangement disquettes. Le tout : 4 000 F. **Frédéric DAVID, 15, rue Théodore de Banville, 75017 Paris. Tél. : 42.67.54.06 (après 18 h).**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + 10 originaux + 10 disq. vierges. Le prix : 2 900 F et nbrx jeux moitié prix + synthé. vocal et synthé. musical, 250 F chacun. **Evelyne BRUD-ERLIN, 70, rue Louis-Blanc, 94140 Alfortville. Tél. : 48.93.81.92 (le soir et week-end).**

Vds CPC 6128 mono. + 130 jeux + lecteur de K7 + revues + 2 joyst. + doubleur joyst. Le prix : 1 900 F. **Pascal SELLIN, Issy-les-Moulineaux. Tél. : 46.38.78.27.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + 50 disq. de jeux dont originaux + manuel + 2 joysticks. Son prix : 3 200 F. **Jean-Baptiste RABOUIN, 30, allée Jules-Verne, 78170 Lacelle-Saint-Cloud. Tél. : 30.82.70.06.**

Vds Amstrad CPC 664 coul., t.b.é, + cray. opt. + livres + nbrx disq. pour 1 500 F. **95520 Osny. Tél. : 30.31.25.61.**

Vds Amstrad 6128 couleur + nbrx jeux + 1 joyst. + tuner

PROMO EXCEPTIONNELLE
AMIGA 500
+ MONIT. PHILIPS 8832 + CORDON
5 490 F
Caractéristiques : 8832 - 14" - Pitch : 0,42 - Prise casque

aMIE LE PRO.

*Avec chaque configuration présentée
Cadeau du Père Noël aMIE
100 logiciels du D.P.
+ 1 super manette de jeu.

AMIGA 500

AMIGA 500 *3 690 F	AMIGA 500 + MONIT. COUL. 1084 *6 390 F
PROMO AMIGA 500 + EXTENS. 512 K *4 290 F	PROMO AMIGA 500 + MONIT. COUL. 1084 + EXTENS. 512 K *6 790 F
PROMO AMIGA 500 + 50 DISQ. 3" 1/2 *3 690 F	PROMO AMIGA 500 + MONIT. COUL. 1084 + 100 DISQ. 3" 1/2 *6 390 F

PERIPHERIQUES

LECTEURS	PROMO
3" 1/2 externe	900 F
5" 1/4 externe	1 700 F
EXTENSION MÉMOIRE	PROMO
512 K sans horloge	990 F
512 K avec horloge	1 290 F
SON	
INTERFACE MIDI ECE	580 F
SAMPLER PERFECT SOUND	950 F
TELEMATIQUE	
EMULATEUR ARCHOS	790 F
EMULATEUR DIGA	990 F
MODEM DTL	6 400 F

DISQUE DUR	
A 590 20 Mo	4 990 F
GRAPHIQUE VIDEO	
DIGIVIEW	1 890 F
GENLOCK GST 30XP	4 650 F
GENLOCK MAGNI	18 500 F
SCANNER PRINT TECHNICK A4	4 990 F
HANDY SCANNER Type 4	3 990 F
TABLETTE GRAPHIQUE CRP A4 (PROMO)	3 990 F
TABLETTE GRAPHIQUE CRP A3	7 990 F
CAMERA HV 720	3 350 F
OBJECTIF SCHNEIDER	950 F
MONITEURS	PROMO
EIZO MULTISYNC	4 990 F
A 1084	2 990 F

LOGICIELS

GRAPHIQUE-VIDEO-AMINATION	
Animagic	750 F
Deluxe Paint III	850 F
Digipaint 3	850 F
Photon Paint 2.0	990 F
Provideo Plus	4 490 F
Provideo Fonts	990 F
Sculpt 4D	4 500 F
Sculpt 4D Junior	1 300 F
Turbo Silver	1 440 F
P.A.O. ET BUREAUTIQUE	
Excellence FR	2 390 F
Kindwords FR	530 F
Professional Page 1.2 FR	2 990 F
Pagestream	2 000 F

EDUCATIFS	
La Bosse des Maths 6-5-4-3	200 F
Mathex 6 à 3	290 F
Folle lecture Don Quichotte	250 F
Balade au pays de Big Ben	250 F
Enigme à Oxford	250 F
Visa pour Hyde Park	250 F
Mypaint	410 F
Associe	260 F
Mémorise	260 F
Barre l'intrus	260 F
Trivial Pursuit	280 F

OPÉRATION REPRISE AMIGA 500 POUR L'ACHAT D'UN AMIGA 2000

CADEAU PROMO 10 %

VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F

INCROYABLE ! PROMO

-50 %* -40 %**
SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F
* 9 Aiguilles ** 24 Aiguilles

LES Plus d'aMIE

COMMANDEZ 43.57.48.20



- GARANTIE 1 an constructeur
  1 an Garantie AMIE
- ESCOMPTE 2 % pour paiement comptant
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F.

3615 aMIE

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SAV	2, rue Rampon 75011 Paris	43.57.82.05
OCCASION	2, rue Rampon 75011 Paris	43.57.82.05
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.47.74.11

AMIGA 2000

AMIGA 2000 *8 900 F	AMIGA 2000 + MONIT. COUL. 1084 *10 990 F
PROMO AMIGA 2000 + 2e LECTEUR *9 490 F	PROMO AMIGA 2000 + EXTENS. 2 Mo *13 990 F
PROMO AMIGA 2000 + EMULATEUR X T + MONIT. COULEUR *12 990 F	PROMO AMIGA 2000 + EMULATEUR AT + MONIT. COULEUR *16 990 F

PERIPHERIQUES

Lecteur interne 3" 1/2	1 400 F
Hard card 30 Mo autoboot	5 990 F
Extension 2 Mo	6 790 F
Emulateur XT	5 490 F
Emulateur AT	11 000 F
Carte accélératrice	14 800 F
Flicker Fixer	5 500 F

IMPRIMANTES

CITIZEN	
120 D	1 590 F
SWIFT 24	4 790 F
STAR	
LC 10	1 990 F
LC 10 Couleur	2 490 F
LC 24-10	3 490 F
EPSON	
LX 400	2 690 F
LQ 400	3 990 F
MANNESMAN TALLY	
MT 81	1 750 F
COMMODORE	
MPS 1230	1 550 F
MPS 1500 couleur	2 290 F

PROMO
DISQUETTES 3"1/2 DF-DD
Garantie 100 %

Par 100	6,50 F l'unité
Par 50	7,00 F l'unité
Par 10	7,50 F l'unité

PROMO
BOÎTE DE RANGEMENT

Pour 40 disquettes	70 F
Pour 90 disquettes	90 F

COMODORE 64

C 64	990 F
1541	1 200 F
C 64 + 1541	1 990 F



Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles. Pour plus d'informations, cerclez 218 et service lecteur télématique.

SCOR – TILT 1. RC 86 B 2526.

PETITES ANNONCES

TV + souris AMX. Le tout, t.b.é : 3 200 F. **Olivier BARON, 27, rue des Batignoles, 75017 Paris. Tél. : 42.93.01.28.**

Vds lect. K7 Amstrad DDI 1 + 10 D7, t.b.é : 1 100 F. Vds D7 3p. Amsoft/Maxell + emballages : 14 F une (70 D7 pleines). Urgent ! **Emmanuel JAULT, 10, allée des Erables, 71500 Louhans.**

Vds Amstrad CPC 464 mono., t.b.é : 700 F. Vds imprimante Seikosha SP 180 AI : 700 F ou le tout avec traitement de texte, jeux, rubans, cordons, etc : 1 400 F. **Dr VERDIER. Tél. : 46.06.41.40 (heures de bureau).**

Vds CPC 6128 couleur Amstrad + 3 joysticks + 1 doubleur Joy. 36 jeux + Discology, C.A.O., Startext, imprim. DMP Amstrad 2160, neuf. Le prix : 8 700 F, vendu 5 000 F. **Frédéric BAUR, 14, rue M.-Bene, 91470 Limours. Tél. : 64.91.00.08.**

Vds CPC 6128 coul. + 70 disq. jeux et util. + 4 joysticks + revues + boîtes de rangement. Le tout, état neuf : 3 000 F. **William FAUQUET, 15, avenue du Président-Kennedy, 91430 Igny. Tél. : 69.41.07.53.**

Vds DDI 1 + crayon optique (Amstrad) + 40 disq. dont 100 jeux + boîtier + livres (gratuit). Le tout fait 4 800 F, vendu 2 600 F. **Geoffroy VIGOUROUX, 145, av. de Pessense, 69200 Venissieux. Tél. : 78.75.98.28.**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + RS 232 + 40 disq. + livres + joystick. Le prix : 3 000 F. **Jomann TUTIN, 57, rue de Fontenoy, 59000 Lille. Tél. : 20.88.15.52 (ap. 18 h).**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + joyst. + jeux + boîtier de rangement + revues + table d'ordinateur pour 3 490 F à débattre. **Guillaume CHAVANON, 15, quai Paul-Doumer, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.89.16.14.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + joystick + 11 jeux K7 + 141 jeux disq. + lecteur K7 + util. + prise double joystick. Le tout, t.b.é : 3 900 F. **Grégory GOUDIN, 31380 Montjoire. Tél. : 61.84.98.35.**

Vds CPC 464 Amstrad + moniteur coul. + lecteur de disq. DD1 + nbrx jeux (disq. K7) + joystick + revues et livres. Le tout, t.b.é. Le prix : 3 500 F à débattre. **Karim FATCHAT, 66, rue Desnouettes, 75015 Paris. Tél. : 42.50.95.50.**

Vds CPC 6128 + mon. coul. + 2 joysticks + 2 disq. + revues + doubleur (jeux ...) + 5 originaux. Le tout, t.b.é : 3 200 F. **Arnaud BORNAIS, 13, rue Marcel-Fouque, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : 30.94.40.57. Après 19 h : 34.78.11.65.**

Vds pour Amstrad CPC 464, 11 K7 (60 jeux : Street Fighter, Vindicator, Compil. Arcade Action, Dynamite, etc.). Le tout : 450 F ou 50 F l'une. **Laurent RENAUD, 28, rue des Cressonnières, 16000 Angoulême. Tél. : 45.61.44.82.**

Vds Amstrad CPC 464 + graphiscop. + synthé. vocal + joystick + 8 livres + log. + 20 jeux + 50 revues, t.b.é. Valeur : 8 800 F, cédé à 4 000 F à déb. **Tél. : 60.79.07.43 (le soir).**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + lecteur K7 + env. 100 jeux (After Burner, Wec, Le Mans, etc.) + doubleur joystick + revues + boîte disq.. Le prix : 2 600 F. **FABIEN, 705, av. Roger-Salengro, 92370 Chaville. Tél. : 47.09.32.43.**

Vds CPC 6128 + moniteur coul. + 2 joysticks + 70 disq. + Multiface 2 + souris + câble magnéto + revues + livres. Valeur : 1 100 F, vendu : 5 000 F. **Pascal MARCELLINI, Le Champ-du-Four, 38119 Pierre-Chatel.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. avec 35 disquettes dont nbrx jeux + joystick + quelques util. Le tout : 3 200 F. **Christophe CONDAMINET, 12, rue Lucien-Roos, à Chauconin, 77124 Villenoy. Tél. : 64.34.78.27.**

Urgent ! Vds Amstrad CPC 464 couleur + lecteur de disq. DD1 + nbrx jeux + Mirage Imager, t.b.é. Le prix : 2 000 F. **Philippe NIVOIS, 2, square du Retiro, 78150 Le Chesnay. Tél. : 39.54.05.85 (entre 9 et 12 h ou après 20 h).**

Vds Amstrad CPC 6128 mono. + jeux + joystick + livres, t.b.é. Le prix : 1 100 F. **Vivien LE CARROUR, 16, rue Charles-Gouppy, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.69.04.22 (après 18 h).**

Vds Amstrad CPC 6128 + livre + monit. coul. + nbrx jeux originaux + 3 copieurs. Le tout vendu : 3 500 F, t.b.é. **Maurice COHEN, 74, bd Robespierre, 78300 Poissy. Tél. : 30.74.00.59 (après 19 h).**

Vds Amstrad CPC 464 + monit. couleur + 120 jeux dont originaux + manette + revues + manuel. Le tout cédé à 2 500 F. **Franck BARGE, chemin de la Chapelière, 01360 Balan (20 km de Lyon). Tél. : 78.06.29.24.**

APPLE

Apple II C (128 k), moniteur II C, support II C, imprimante scribe couleur, modem Apple Sectrad (1200 bd), cordon, Chat Mauve, souris, disquettes, livres, docs. **THIERRY. Tél. : 45.83.55.24.**

Vds Apple IIe, tbé, peu servi, avec moniteur n/b, drive joystick, disq., doc. Le prix : 2 900 F. **Martine BOSQUET. Tél. : 42.87.89.90.**

Vds Apple IIe, tbé, 2 dr. + mon. Ambre + Housse Voy. + joystick + tableurs + jeux + livres. Le prix : 3 400 F. Option : impr./mach. à écr. Olivetti 4 Marg, trait. texte : 2 500 F. **Jacques CABEZA, 13, avenue de Villepreux, 92420 Vaucresson. Tél. : 47.41.26.00.**

Vds Apple IIe + mon. coul. + Taxan + 2 drives + imp. Imagewriter + 80 col. + Z 80 + 512 k + joystick + nbrx jeux et logiciels + docs. Le prix : 6 000 F. **Vincent CHAUMEIL, 44, rue Pernety, 75014 Paris. Tél. : 45.40.42.22 (ap. 18 h).**

Vds pour Apple : 100 disq. 5'25 pleines : 500 F, boîtes média box : 150 F, originaux jeux et util. Echange aussi jeux sur Apple II/II GS. **Gérald K. Tél. : 42.00.75.03.**

Vds Apple IIe, monochrome, 2 drives, souris, Chat Mauve, super série, Z 80, Mocking Bord, log., doc. Le prix : 4 000 F. Vds Atari 1040 STF : 3 000 F. **Michel KELLER, 7, rue de Corbera, 75012 Paris. Tél. : 46.28.76.42.**

Vds Apple IIc + moniteur mono. + souris + joystick + 15 log. + disq. vierges. Le prix : 5 000 F + Apple Works : 500 F. **Timothée ZEMMOUR, 16, bd Garibaldi, 75015 Paris. Tél. : 16 (1) 45.67.60.41.**

Vds Apple IIc, mono. + joystick + Imagewriter + logiciels + jeux + docs + lect. ext. + Péritel. Le prix : 6 000 F. Urgent. **Frédéric VIALLE, 73 bis, rue Paul-Vaillant-Couturier, 94310 Orly. Tél. : 48.52.80.00.**

Vends Apple IIe + carte 80 col. + 128 K + 2 lect. + écran vert + souris + joystick + ventilateur et allumage central. Le prix : 5 500 F. **Marc TAYAR, 87, bd Richard-Lenoir, 75011 Paris. Tél. : 43.55.16.97.**

Vds Apple IIe + moni. mono. + 1 joystick + nbrx jeux + quelques disquettes vierges + lecteur disq. + boîte de rang. Le prix : 5 500 F, à débattre. **Jules THENIER, 7, rue Jean-Dolent, 75014 Paris. Tél. : 45.35.71.39.**

Vds Apple IIc + nbrx log (60) + Péri. + joystick + revues. Le tout : 2 000 F, tbé, à débattre. **Arnaud VAUTHERIN, 127, rue Falguière, 75011 Paris. Tél. : 45.66.69.55.**

Vds Apple IIc + moniteur coul. + imprimante + feuille à feuille + 2 drives + souris + log. + boîtes + doc. + livres + manette. Le prix : 3 500 F. **Jérémie KREPS, 20 bis, av. des Quatre-Chemins, 92290 Chatenay-Mallabry. Tél. : 46.60.08.02.**

Vds Apple IIe + duo disq. + Chat Mauve + joyst. + nbrx livres + logs : 2 000 F. Vds console Sega + Speed King + 4 jeux + 2 mega + 1/4 mega : 1 000 F. **Nabil CHOUK, passage Marivaux, 77185 Lognes (Marne-la-Vallée). Tél. : 64.80.04.61.**

Vds Apple IIe + 128 K + carte Chat Mauve + double lecteur + disquette + monit. + joystick + Péritel + livres + 45 disq. + docs. Le prix : 3 500 F, à débattre. **Sacha RHOUL, 10, rue Freycinet, 75016 Paris. Tél. : 40.70.15.00.**

Vds Apple II + mon. + 2 lect. + disq. + ext. 128 k + Péritel + joyst. + nbrx log. (jeux et util.) + carte impr. + nbrx doc., tbé. Le tout : 2 800 F, à débattre. **Aurélien CORD, 4 bis, rue de Chateaudun, 75009 Paris. Tél. : 48.74.07.16.**

Vds Apple IIc (4c) avec cordon TV + souris + manuel + log. Livres + jeux, peu servis, tbé. Le prix : 1 600 F (à débattre). **Pascal VANZATO, 6, rue de l'Indépendance Américaine, 78000 Versailles. Tél. : 30.21.16.03.**

Vds Apple IIc mono + socle + imprim. + tablette graph. + joyst. + souris + Chat Mauve + boîte de rang. + jeux et log. Le prix : 5 500 F. **Cédric ROUSSEAU-GROS, 32, rue de la Landrelle, 60540 Anserville. Tél. : 44.08.46.74.**

Vds Apple II 64 K + monit. vert + drive + nbrx log. + boîtes de rangement (300 disq.) + docs = le tout cédé à 1 000 F (cause : Amiga). **Laurent FAYOLLE, 4, rue des Alouettes, 91220 Plessis-Pate. Tél. : 60.84.00.79.**

Vends Apple IIc : 1 400 F, Péritel : 100 F, monit. : 500 F, support monit. : 100 F, joystick : 150 F, souris : 200 F, lect. ext. : 500 F, disq. Le tout : 3 000 F. **Mathieu Lecoq, hameau La Chapelle, 76280 Gonneville-la-Mallet. Tél. : 35.20.76.88.**

Vds Apple IIc monochrome + souris + joystick + boîte 90 disq. + util. + livres + mallette de rangement + disq. + deuxième lecteur. Le prix : 6 000 F. **Michaël HALFON, 22, rue du 11-Novembre 1918, 93500 Pantin. Tél. : 48.43.23.14.**

Vds Apple IIc mono + nbrx log. : 150 utilitaires (langages...) + jeux (Ultima 5...) + doc. + livres, etc. Le prix : 7 000 F. **Romain BAILET, 11, Le Clos des Sources, 77000 Melun. Tél. : 64.52.59.08.**

Vends Apple IIc + écran mono + joystick et souris + nbx jeux + nbrx livres + logiciels d'anglais et de dessin. Le prix : 5 000 F. **Didier DOMERGO, résidence Saint-Simon, 06790 Aspremont. Tél. : 93.08.31.84.**

Vds Apple IIc + monit. Apple vert + souris + joyst. + Imagewriter + câbles manuels + log. jeux + Educatifs + disq. vierges. Le prix : 5 000 F. **SARAH. Tél. : 46.37.54.43.**

Vends Apple IIe 128 ko + 2 drives + contrôleur 16 sélecteurs, 1 carte 280 + 1 tonne de livres + magazines. Valeur : 1 200 F, vendu 4 000 F avec Fact. **Olivier LACHAUD, 5, rue du Printemps, 75018 Paris. Tél. : 47.66.23.20.**

Vds Apple IIe + moniteur Ambre + 1 lecteur + carte Chat Mauve 128 k, 80 colonnes + couleur Péritel + livres et disq. Le prix : 3 300 F, à débattre. **Patrick PHILIPPEAU, 11, rue La Fayette, 75009 Paris. Tél. : 42.80.07.60 (après 19 h).**

Vds matériel pour Apple : boîtes-tiroirs, disquettes 5'25, docs divers, originaux... Cherche contacts sur Apple IIc et II GS. **GERALD. Tél. : 42.00.75.03.**

Vends Apple II GS coul. + lect. 5'1/4 et 3'1/2 + carte stéréo + nbses disq. 3'1/2 + disq. 5'1/4 + joystick + nbreuse doc. Tbé. Le prix : 7 500 F. **Michel JOANIQUET, 65250 La Barthe-de-Neste. Tél. : 62.98.21.98.**

ATARI

Vends pour 520 ST originaux : Rick-Dangerous, Strider, Drag. Ninja, Popul. etc. de 80 à 150 F. Echange jeux. **Cyrille HOUDIN, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.57.30.62 (après 18 h).**

Vends Atari 520 STF + moniteur coul. + souris + joyst. + nbr jeux + revues + emballage d'origine. Valeur : 7 000 F. Cédé : 4 000 F. **Patrice ZITO, 20/24, rue des Bruyères, 93260 Les Lilas. Tél. : 48.97.11.67.**

Vds 520 STE garantie 11 mois + souris + 5 originaux et/ou C 64 New + lect. K7 valeur du lot : 6 300 F. Vendu : 4 800 F à débattre. Ensem. ou sép. **Bertrand VOIZEUX, 29, bd de la Fontaine des Suisses, 21000 Dijon. Tél. : 80.67.29.16.**

Vds pour ST Inter Rugby 100 F. Sound Master 200 F. Cherche sur Lyon et région contact pour échanges. Trucs et solutions. **Fred DUCLOS-MONTEIL, 543, la Duchere, 69009 Lyon. Tél. : 78.35.19.36.**

Vds Ataris 520 STF étendu. 1 mega, lecteur DF, Freeboot Interne + 10 disks vierges... tbé. : 2 800 F (avec softs + souris + GFA-Basic 2.0). **Eric DE LA GARANDERIE, 64, rue de Nantes, 44270 Machecoul. Tél. : 40.78.58.67.**

Vds Atari 1040 STF avec quelques disks (15-20) de News pour cause : changement (Amiga). Bradé à 3 650 F. Ad augc. tapis souris + joy. **Arnaud FABRE, 11, rue Saint-Aile, 77510 Rebais. Tél. : 64.04.59.17.**

Vds originaux ST (Stunt Car, Crazy Cars 2, Falcon, Great Courts etc.) 400 F les cinq. Port compris. **Thierry TOURNEUR, 45, rue Gambetta, 37220 Ile Bouchard. Tél. : 47.58.58.83.**

Vends urgent : Atari 520 STF + mon. coul. SC1224 + impr. Star. Vendu sous embal. Valeur : 12 000 F, vendu : 6 000 F. **Fabrice COMMUNAUX. Tél. : 47.98.65.68.**

Vds Atari 130 XE + drive 1050 + impr. 1029 + lecteur XC12 + nbr jeux + les notices + embal. d'origine. Le tout 3 000 F à débattre. **Richard GAUZIC, Bives, 32380 Saint-Clar. Tél. : 62.66.43.09.**

Vds Atari 520 STF (neuf) + moniteur coul. + 2 joyst. + souris + jeux (Test Drive, Barbarian II etc.) + boîte de rangement. Le tout : 4 000 F. **Benjamin LAUGEL, 12, rue Dufrenoy, 75116 Paris. Tél. : 45.03.43.03.**

Vds Atari 130 XE + lect. disq. + 200 jeux + 2 joyst. + livres. Prix : 2 000 F + Atari 600 XL + lect. K7 + 2 joys. + jeux K7 et cartouches. Prix : 1 000 F. **Lucien HAUSSWIRTH, 21, rue de la Gare, 57400 Arzviller. Tél. : 87.07.93.93.**

Vds Ataris 520 STF + 17 jeux + langages + util. + boite rang. + tapis souris. Vendu 3 500 F à débat. **Marc, 75018 Paris. Tél. : 42.00.48.42 (après 18 h).**

Vds Atari 520 STF + souris + jeux. Prix : 2 500 F. **Nicolas GODEFROY, 3, hameau des Cedres, Lognes. Tél. : 60.17.78.23 (après 18 h).**

Vds Ataris 520 STF + ext. 512 Ko + 6 originaux + 1 traitement de texte + souris + boîte à rangement. Le tout 3 100 F à débat. (DF). **André BORIES, 11, av. Dr Lacroix, 94270 Kremlim-Bicêtre. Tél. : 46.58.71.01.**

Vds 520 STF + moniteur coul. SC 1425 + tapis souris + jeux (Rebocop, Arkanoid I et II) + joyst. + 50 Tilt. Prix : 4 000 F. Urgent. **Fred FOURNIER. Tél. : 69.20.51.76 (le soir).**

Vds nbx jeux pour Atari XL/XE dont : Crack Up, Feud, 180, Speed Run, Tanium, Ninja Commando, etc. (disks et K7). Vds 7 cartouches (60 F pièce), et un Atari 130 XE (450 F). **Miguel LETEMPLIER, 91, av. Mermoz, 44500 La Baule. Tél. : 40.60.13.49.**

Vds originaux récents sur ST (role, aventure, sport) prix intéressants. Liste contre enveloppe timbrée. **Pascal MARTIN, 33, av. Maurice-Ravel, 69140 Rillieux-la-Pape. Tél. : 78.97.00.06.**

Vds 800 XL + drive 1050 + 2 joys. + 50 disks jeux + utilitaires. Super état. Prix : 900 F. **Patrick/Christophe ROUCHON, Mastribut, 23150 Ahun. Tél. : 55.62.54.85 (après 19 h).**

Vds Atari 520 STF (n.r.) gonflé 7 méga + logiciels + docs + souris + tapis. Le prix : 3 000 F. Vds ST Replay 3.0 pour 500 F. **Pascal VIGNER, 20, rue François-de-Malherbe, 86000 Poitiers. Tél. : 49.46.10.42.**

Vends Ataris 520 STF DF + souris + cable péritel + Thunder Blade et Gal. Actic Conqueror. Prix : 2 800 F TTC. **Johan BOES, 62, rue Leon-Chartier, 91160 Saulx-les-Chartreux. Tél. : 64.48.59.64.**

Vds Ataris 520 STF double face + souris + Free Boot + logic. + lect. extern 5 1/4. Prix : 2 500 F. **Olivier LAMARE, 5, avenue St-Exupery, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : 39.90.73.61.**

Vds Console Atari 2500 plus 2 K7 (Pole Position et Centipède) le tout : 400 F. **Thibault DE TARRAGON, 46, rue Guilbert-Villemomble. Tél. : 48.54.44.14.**

Incroyable Atari ST vds Dompubs pour 15 F avec disk (démos, animations, music, images, sprites, listing, création, jeux, utilitaires etc.). Liste sur demande. **Didier REMOND, 4, place du Banat, n° 4518, 35200 Rennes.**

Vds Atari 1040 STF + mon. coul. SC1425 tbé. (nov. 88) + joys. + livres + nbx jeux (Falcon, etc.) et util. (GFA 3.0 + comp., etc.). Prix : 5 500 F. **Gilles D'ANDREA, 33, rue de Callong, 11500 Quillan. Tél. : 68.20.09.77.**

Urgent ! Vds Atari 1040 ST neuf équipé pour utilisation pro. et ludique. Configuration complète. Réduction 30 %. Cause départ. **Richard. Tél. : 47.02.11.36.**

Vds Atari ST 1040 état neuf (janv. 89) + originaux (20) sans moniteur : 3 500 F. **Arnaud DARDY, 16, bd de la Liberté, 92320 Chatillon. Tél. : 46.57.10.00.**

Traitement de texte First Word 3.14 pour Atari ST (original avec notice et emballage) valeur 690 F. Cédé à 300 F. **Alfred CHRIST, 13, rue St-Josehp, 75002 Paris. Tél. : 49.42.51.11 (après 17 h 30).**

Atari ST, jamais servi, lecteur + 5 copies disk + range b. + SF 314 DF 800 F. Imprimante Star NL 10 + 4 disk Atari + livre + prise + range tout bien. Valeur 3 900 F. Vendu : 1 500 F. **Gregory VIVAN, 21, rue Paul Meyan, Plateau de l'Hautil, 78510 Triel. Tél. : 39.74.20.23.**

Vds Atari 520 STF DF + cable minitel + utilit. + nbx jeux + joystik. Le tout en tbé. acheter en 89. Prix : 3 000 F. **Stéphane BECKEN, 46 bis, rue du Vieux Chemin de Monthlery, 91620 La Ville du Bois. Tél. : 64.49.05.29.**

Vous avez un ST + un magnetoscope et + de 10 K7 video ? Movie-Soft est pour vous ! Logiciel de gestion de K7 video original : 100 F. Disquette de démo : 15 F. **Gérard MOUSSET, 12, promenade des Deux-Puits, 95110 Sannois. Tél. : 34.10.82.03.**

Vds 800 XL + drive 1050 + XC 12 + joystick + 55 jeux + 35 util. + docs. Le tout pour 1 500 F et en tbé. + cartouche Flight Simulator 2 : 200 F. **Philippe BOUVET, Basse Folie, 49220 Le Lion d'Angers. Tél. : 41.95.80.83.**

Vds 520 STF + 30 jeux (Xenon II, Strider, Stunt Car...) + oldies + boitier 150 disq. Vendu : 2 500 F + tapis souris. **Stéphane TREMPONT, 4, rue Gabriel-Péri, 92110 Clichy. Tél. : 42.70.68.11.**

Vds Atari 800 XL + lect. disq. + lect. K7 + impr. 1027 + tabl. tactile + joy. + cordon minitel + 100 disks avec jeux et util. + revues + livres. Prix : 1 500 F. **Jacques BINET, 12, allée des Acacias, 92310 Sèvres. Tél. : 45.34.96.63.**

Vds Atari 520 ST tbé. nbx jeux. Prix : 2 600 F. **Pierre BENSAID, 6, square des Neerlandais, 91300 Massy. Tél. : 60.11.80.49 (à partir de 18 h 30).**

Vds Atari 800 XL + drive 1050 + nbx logiciels + originaux K7 + revues Pokey : 750 F (cause Amiga). **Pierre DESMONTS, 27, rue de l'Orangerie, 67700 Saverne. Tél. : 88.91.03.72.**

Vds Ataris 520 STDF oct. 89 + mon. Atari SC 1425 + souris + 50 logiciels + revues. Le tout : 5 200 F. **Laurent KHODADAD, 45, rue Jean-Bart, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.88.48.97 (après 17 h).**

Vds Atari 520 STF DF + 4 originaux : 2 400 F ou sans originaux : 2 200 F. Cherche contact sur STE. Vite ! **Simon POIDEVIN, le Passoue, 22640 Plénée-Jugo. Tél. : 96.30.20.03.**

Vds jeux ST orig. 600 F le tout. 100 F pièce : Battlechess, Gesfam II, Great Courts, Gunship, Maxi Bourse, Opération Wolf, Roman Polici, Test Drive. **Lionel RIGAUD, 11, rue Maryse-Bastie, 78300 Poissy. Tél. : 39.65.05.26.**

Vds jeux 520 STF : Opération Wolf 100 F ; Chopper 100 F ; Ocean 5 Stars 200 F ; Mega Pack 200 F ; Barbarian 100 F ; Obliterator 100 F. **Cyrille DUBRANA, le pas du Breuil, 17600 Saujon. Tél. : 46.02.42.47.**

Vds Atari 2600 avec 4 jeux (Space Invader, Moon Patrol, Jungle Hunt...) prix réel : 1 800 F, cédé à 1 200 F à débattre. **Patrick CIVRANETA, Grattejambe la Tour en Jarez, 42580 L'Etrat. Tél. : 77.74.04.43.**

Vds Atari 1040 STF + mon. SC 1425 + imprim. Citizen 1200 + Free-Boot + nbx jeux et util. + lect. P 1/4. Le tout sous garantie : 7 000 F. **Anthony PREHAM, 38, rue de la Paix, 93270 Sevran. Tél. : 43.84.03.30.**

Vds 520 ST + souris + joy. + jeux Xennon, Defender Crown + Manoir de Mortevieille, + Barbarian + Flight Simu. II etc. Le tout : 1 800 F. **Robin DANGER, 37, square des Moulineaux, 92100 Boulogne. Tél. : 46.09.19.91 (après 18 h).**

Vds 520 STF + mon. coul. SC 1425 + nbx log. + util. (dessin + copieurs + traitement de textes) + revues + boitier rang. + 2 joys. (Speed King) sous/garantie 6 mois : 4 500 F. **Jérémy WAJNBERG, 4, allée Marcel-Pagnol, 94000 Créteil. Tél. : 48.99.56.16.**

Vds originaux ST : F-16 CB, Voyager Carrier, Daley Toc, 944 T Cup. Amiga : Jack Nicklaus, Graphicraft + 6128 coul. + 50 diks orig. à 2 800 F. **Thierry LARDOT, 45 bis, rue du Chemin de Fer, 91510 Lardy. Tél. : 64.56.48.59.**

Vds Atari 520 ST DF + nbx jeux. 2 000 F à débattre ! **Guillaume BISOT, 48 bis, avenue du Général-de-Gaulle, 94300 Vincennes. Tél. : 48.08.05.44.**

Extension mémoire pour Atari 520 STE. 51240 à enficher avec explications. Prix : 750 F. **Eric DREYFUSS, 9, rue**

*Avec chaque configuration présentée
Cadeau du Père Noël AMIE
100 logiciels du D.P.
+ 1 super manette de jeu.

AMIE LE PRO.

ATARI

ATARI ST

PROMO **520 STE** + 50 DISQUETTES 3"1/2 ***3 490 F**	PROMO **520 STE** + MONIT. COUL. SC 1425 + 100 DISQUETTES 3"1/2 ***5 490 F**
520 STE ***3 490 F**	**520 STE** + MONIT. COUL. SC 1425 ***5 490 F**
1040 STF ***3 990 F**	**1040 STF** + MONIT. MONO SM 124 ***4 990 F**

CADEAU PROMO 10 %

VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F

ATARI MEGA ST

MEGA ST1 ***5 490 F**	**MEGA ST1** + MONIT. MONO SM 124 ***6 790 F**
MEGA ST2 ***10 000 F**	**MEGA ST2** + MONIT. MONO SM 124 ***11 200 F**
MEGA ST4 ***13 500 F**	**MEGA ST4** + MONIT. MONO SM 124 ***14 700 F**

INCROYABLE ! PROMO

-50 %* -40 %**

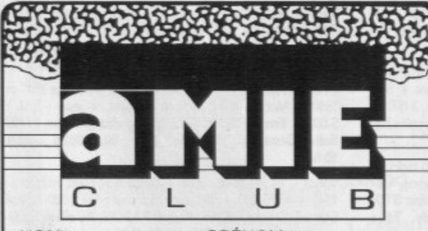
SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F
* 9 Aiguilles ** 24 Aiguilles

PERIPHERIQUES

LECTEURS		**DIGITALISEURS**	
3" 1/2 externe	990 F	PRO 89	2 290 F
5" 1/4 externe	1 790 F	VIDI ST	1 990 F
DISQUES DURS		**SCANNERS**	
Méga file 30 Mo	4 290 F	PRINT TECHNIC	4 990 F
Méga file 60 Mo	6 990 F	HANDY SCANNER 16 T	3 790 F
MONITEURS		**TABLETTE GRAPHIQUE**	
Monochrome SM 124	1 200 F	CRP A4	4 490 F
Couleur SC 1425	2 290 F	CRP A3	8 490 F
Multisyne EIZO	4 990 F PROMO		

Reprise de vos moniteurs pour l'achat d'un EIZO

La micro sans soucis



- Les infos justes
- Le choix, les promotions
- Les avantages d'un club
- Les meilleurs prix

DEMANDEZ VOTRE CARTE dans tous les magasins AMIE, par Minitel : 3615 Amie ou écrire à : Amie VPC 11, bd Voltaire - 75011 Paris

LES Plus d'AMIE

COMMANDEZ 43.57.48.20

- GARANTIE 1 an constructeur 1 an Garantie AMIE
- ESCOMPTE 2 % pour paiement comptant
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F.

3615 AMIE

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SAV	2, rue Rampon 75011 Paris	43.57.82.05
OCCASION	2, rue Rampon 75011 Paris	43.57.82.05
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.47.74.11

IMPRIMANTES

CITIZEN		**EPSON**	
120 D	1 590 F	LX 800	2 690 F
SWIFT 24	4 790 F	LQ 500	3 990 F
		MANNESMAN TALLY	
STAR		MT 81	1 750 F
LC 10	1 990 F	**COMMODORE**	
LC 10 Couleur	2 490 F	MPS 1230	1 550 F
LC 24-10	3 490 F	MPS 1500 couleur	2 290 F

PROMO
DISQUETTES 3"1/2 DF-DD
Garantie 100 %

Par 100	6,50 F l'unité
Par 50	7,00 F l'unité
Par 10	7,50 F l'unité

PROMO
BOÎTE DE RANGEMENT

Pour 40 disquettes	70 F
Pour 90 disquettes	90 F

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL
TÉL
MON ORDINATEUR
MES 10 % DE PRODUITS EN PLUS

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables).

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 25 F/TRANSPORTEUR 80 F TOTAL
☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB AMIE
DATE D'EXPIRATION
DATE SIGNATURE

Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles. Pour plus d'informations, cerclez 218 et service lecteur télématique.

SCOR - TI 74 RC 86 B 2526.

PETITES ANNONCES

Montgolfier, 41000 Blois. Tél. : 47.42.63.96 (week-end seulement).

Vds pour ST : F-16 Combat Pilot + Thunder Blade + Nebulus + Galactic Conqueror + Street Fighter + Barbarian (psy) + Op. Wolf : 150 F l'un. **Vianney PASSOT, Les Osiers, route des Plantes, 72200 La Fleche. Tél. : 43.94.77.06.**

Vds nbx originaux + boites + notice pour ST à partir de 50 F : Bio Chal. 100 F, Goldrunner 60 F, Dung. Mast. 100 F etc. **Fabrice KENTZINGER, 8, rue des Vignes, 67270 Kienheim. Tél. : 88.69.67.10.**

Vds 800 XL lecteur de disk + K7 + jeux + manettes bé. Prix : 1 200 F. Vds magnetophone à bobine diam. 18 cm Akai GX 215 D 1 000 F bé. **Alain GELY, 19, rue Porte-Mouton, 28320 Gallardon. Tél. : 37.31.59.85.**

Vds Atari 2600 + 4 jeux (Tennis, Space Invaders, Miss Pachman, Phoenix) + joys. Prix : 400 F. **Alexis COUTURIER, 1, rue Victor-de-Laprade, 42110 Feurs. Tél. : 77.26.38.09.**

Vds Atari 1040 STF : 3 000 F. Apple II E, monochrome, 2 drives, chat-mauve, super série, souris, Mockingboard, 780, logiciels, docs : 4 000 F. **Michel KELLER, 7, av. de Corbera, 75012 Paris. Tél. : 46.28.76.42.**

Vds originaux pour Atari 1040 STF, Cyber-Control + Cyber Studio + docs classeur 500 F. **Bernard FOURNET, chemin de l'Orangerie, 2639, avenue Jules-Grecs, 06600 Antibes. Tél. : 93.65.93.10.**

Vds Atari 1040 STF + monit. coul. SC 1425 + souris + joys. + GFA 3 + 20 jeux originaux + super jeux Atari ST + West Phaser. Prix : 4 500 F. **Jean-Pierre BATTELIER, 22, route du Revard, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.35.39.33.**

Vds imprim. Atari SMM 804 état neuf : 1 000 F. Orgue électronique avec prises Midi : 1 500 F état neuf. **Patrice JOUAN, 7, rue Damis, 80000 Amiens. Tél. : 22.91.27.34.**

Vds Atari 520 STF (nouv. Roms) + joys. + souris + freebot + boite de rangements + log. (Stunt Car, Bloodwych, Greatcourts, Xeno N2, GFA, Degas etc.). Le tout : 2 900 F. Demandez : **Young. Tél. : 43.55.63.20.**

Vds logiciels pour Atari STF à bas prix. **Emmanuel GUET, 103, rue François-Lepine, 28600 Luisant.**

Vds 520 STF DF (88) + doc. + joys. + SC 1425 + Stunt Car + Xybots + Alteread Beast + Op. Wolf + Barbarian II + divers util. 3 500 F ferme. **Yves JANNIC, 12, impasse Théodore-Botrel, 29790 Pont-Croix. Tél. : 98.70.47.70 (après 20 h).**

Vds Atari 520 ST Nrom DF + moniteur coul. + disk + livres (GFA, assembleur, revues...) + accessoires (joystick, ...). **Philippe PAULEAU, impasse St-Exupéry, les Craux Est, 13800 Istres. Tél. : 42.56.04.24.**

Vds Atari 520 STF (acheté le 12/88) + logiciels + joys. : 2 990 F + moniteur coul. : 4 990 F. Vds ST replay V4.0 + cartouche. Prix : 500 F. **Olivier LEBLANC, 35, allée des Fraisiers, 91370 Verrieres-le-Buisson. Tél. : 69.20.05.40.**

Vds pour Atari St : carte hardcopieur, multiface ST, Freeboot, plans. Donne Softs. **Egidio BASSO, 114, rue J.-Friot, B-6180 Courcelles. Tél. : 071/145.65.23.**

Urgent ! Vds Atari 520 STF + nbx jeux + joys. + garantie (janvier 1991) pour seulement 2 000 F. **Cyrille LEMAITRE, 22, rue Edmond-Flamand, 75013 Paris. Tél. : 45.84.58.38.**

Vds Atari 520 STF + 60 jeux (Falcon, Donjon Master, Degas, Starglider 2, Altered Beast, Great Court, GFA 3.0, Foft, Gunship) prix : 3 000 F à débattre. **Cyril MORCRETTE, 10, rue Danton, 75006 Paris. Tél. : 43.54.68.63.**

Vds Atari 1040 STF péritel + nbrx disks (jeux et util.) + 2 joys. + souris + boite rangements + carton d'origine. Le tout tbé. sous garantie 8 mois. Prix : 3 800 F. **Sébastien MARRO, 7, allée C.-Debussy, 93430 Villetaneuse. Tél. : 48.27.98.99.**

Vds originaux ST : Arkanoid, Barbarian : 100 F l'un. Barbarian, Mickey, Opération Wolf : 200 F l'un. Compilation Epyx : 270 F. Joys. SJ2 : 160 F. **Sébastien DELBECQUES, 7, rue de Gascogne, 62500 Saint-Martin-au-Laert. Tél. : 21.98.75.44.**

Vds Atari 520 STF (DF) de dec. 88 + 50 disk de log. (jeux + util.) + 1 joys. + nbx mags. : 2 500 F si absent laisser n° téléphone. **Région de l'Hérault (Bédarieux). Tél. : 67.23.10.02 (heures de repas).**

Vds Atari 520 STF (DF) + souris + Freeboot + nbx jeux et util. + 15 disks vierges. Le tout : 2 500 F. **Frédéric DUPUIS, 27, rue Romain-Rolland, 93410 Vaujours. Tél. : 48.60.32.72 (après 20 h).**

Mon. Atari 1425 SC acheté le 11/88 garantie 1 an faire offre. **Eric DARSIN, 29, rue Saint-Riquier, 80690 Ailly-le-Haut-Clocher. Tél. : 22.28.02.94 (après 20 h).**

Vds originaux sur St : FSII, Gato. Gauntlet II, Buggy Boy, Night Raider, Super Tennis, Psion Chess, Jumpjet : jeux au choix : moins de 300 F. **Grégoire MARY, 6, rue Mouton-Duvernet, 75014 Paris. Tél. : 45.40.76.58.**

Vds Atari 520 STF : (1 500 F) + lecteur externe 3 1/2. Cumana : 3 000 F + nbx jeux au choix ou joys. « Speedking ». **Alain. Tél. : 47.82.48.44.**

Vds Atari 520 ST + mon. coul. + acc. + jeux. Prix : 4 000 F. **Nicolas GUILLOSSON, 14, rue Brillat-Savarin, 75013 Paris. Tél. : 45.88.32.94.**

Vds Atari 520 ST + écran coul. nbx jeux (Indy, Wolf, Rugby) et des dizaines d'autres. 4 500 F. **Sébastien BELLON, 10 bis, rue Victor-André-Robert, 78150 Le Chesnay. Tél. : 39.54.85.22.**

Vds pour Atari STF/STE jeux originaux ; Bloodwich : 150 F. Great Courts : 170 F. Valeur réelle des 2 : 570 F. Vite ! **Richard LEPREGASSIN, 94, rue Martre, 92110 Clichy. Tél. : 47.31.36.65.**

Vds originaux pour ST : Barbarian, Sapiens, Starglider : 40 F chaque. Milleninium 2.2, Populous : 80 F chaque. Explora II : 150 F. Timeworks : 450 F. **Hervé BALZEAU, 5, rue Henri-Martin, 92600 Asnières. Tél. : 47.90.25.27.**

Vds cables et disks de téléchargement : 150 F sur Atari ST. **Olivier GLORIAN, 36, rue de Picpus, bat. les Erables, 75012 Paris.**

Vds Atari 520 STE neuf garantie 1 an + 1 joy + 10 jeux originaux compatibles STE. Valeur : plus de 5 000 F. Cédé : 3 000 F. Cadeau non ?. **Frank ROBERT, 3, avenue Leon-Marchand, 94320 Thiais. Tél. : 48.52.08.95.**

Vds originaux Atari ST : Stos the Game Creator : 300 F. Stos Compiler : 200 F. Gauntlet 2 : 150 F. Ou le tout pour 500 F. **Luis Miguel. Tél. : 43.38.71.45.**

Urgent vends 520 ST + monit. coul. + impr. 1200 + nbx logiciels jeux et util. Le tout : 4 800 F. **Jean-Damien LEPERE, 20, bd de la Republique, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.20.25.86.**

Vds Atari Mega ST1 (07.89) + monit. mono. Possibilité nbx logiciels. Tbé. Dans emballage d'origine. Valeur : 7 000 F. Vendu : 5 500 F. **Pascal BERTRAND, 56, rue Lamarck, 75018 Paris. Tél. : 42.62.30.89.**

Vds Atari 520 STF lecteur DF + souris + nbx jeux : Dungeon Master, Def. off the Crown, Bloodwych... Prix : 3 000 F. **Alexandre CARTEAU. Tél. : 42.27.21.57 (après 19 h).**

Cause armée vds 520 STF mon. coul. + drive ext. DF + jeux. Le tout : 5 000 F. **Hervé LEROUX, 7, allée Eugénie-Cotton, 93100 Montreuil. Tél. : 42.87.07.27 (après 18 h).**

Vds Atari 520 STF + gonfle 1 Mo + souris (Anko) + revues + lecteur DF ext. + nbx logiciels + moniteur. Prix : 5 000 F ou 3 200 F sans moniteur. **François, Longpont-sur-Orge. Tél. : 69.01.38.95.**

Vds 520 STF + Freeboot + lecteur externe 3,SP + joy + 40 disks + quadrupleur de joys + mags. + boite 40 disks. Prix : 4 000 F. **Ludovic MORINEAU, 129, bd d'Aulnay, 93250 Villemomble. Tél. : 48.02.86.06.**

Vds originaux pour 520 STF. F-16, Combat Pilot, Zac Mc Kracken, Précious Métal, Biochallenge Triad, chaque : 100 F. Sprctrum 512 : 200 F. **Stéphane KARR, Sente du Gland, n° 47, 27670 Bosc-Roger-en-Roumois. Tél. : 35.87.16.53.**

Vds Atari 520 STF S. F. en pièces détachées (en état de fonct). Vds 520 STF DF + GFA 2.02 : 2 900 F. **Stéphane VAN-BOSTERHAUDT, 9, square du Pelvoux, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.81.31.63.**

Vds 520 STF avec écran 1425 + 115 disq. + joyst. + nbrses revues. Le tout : 4 800 F, à débattre. **Philippe HANNES, 3, allée des Sapins, 93340 Le Raincy. Tél. : 43.81.29.82.**

Vds moniteur couleur Atari SC 1224, parfait état. Le prix : 1 690 F. **Olivier DEJEAN, 7, rue des Rayes-Vertes, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : 45.71.55.84.**

Vds très grd nbre de périphéries pour Atari STF, STE, Mega ST (Hard, Soft) sous garantie. Le prix super pour achat en gros... Foncez ! ! ! **Ludwig ROBERT, 81, rue des Coteaux, 44340 Bouguenais. Tél. : 40.65.66.62.**

Urgent ! Vds Atari Mega ST2 + imp. laser SLM 804 + moniteur coul. CM 8801 et mono SM 124 + lect. DF + 7 super jeux. Le tout pour 2 500 F. **Alexandre ITIC, 15, avenue des Sorbiers, 94100 Saint-Maur. Tél. : 42.83.25.09.**

Vends Atari 1040 STF, s/gar. 14 mois, Free Boot + moniteur couleur HR Philips CM 8852 + cordon Minitel + joyst. + revue + 20 programmes, possibilité de vente des programmes séparés. Le prix : 5 400 F. **Stéphane JEANJEAN, 13, rue Auguste-Comte, 78460 Chevreuse. Tél. : 30.52.34.28.**

Vds Atari 1040 STF : 3 500 F, à déb. (pos. mon. coul. SC 1224). Vds comp. PC XT 640 Ko, 2 drives, disq. dur 20 Mo. Le prix : 60 000 francs à déb. **Maurice DEZOTHEZ, 7, place des Tilleuls, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : 60.63.87.74.**

Vds clavier électronique-synthétiseur Yamaha PSS 480 avec possibilité de brancher sur l'Atari ST. Clavier sous garanti : 1 900 F. **Frédéric MARKARIAN, résidence Bonaparte, avenue Grande-Armée, 20000 Ajaccio. Tél. : 95.20.27.15.**

COMMODORE

Vends très nbrx jeux originaux sur C 64 (boîtes, notices...). **David LERAT, 88, rue de la Paix, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21.80.12.39.**

Vends pour Amiga 500 original de Falcon avec le manuel en français, très bon état. Prix intéressant. Téléphoner heures repas, après 18 h. **Gaetan GRAVEC, la Vallée Bellevue, 56700 Sainte-Hélène. Tél. : 97.36.64.53.**

Vends C 64 + drive 154 + nbrx jeux : Karnov ; Batman... + revues, listings, solutions... Le tout bon état : 2 000 F. **Eric COMPIEGNE, 83, bd du Redon, bât. E 3, La Rouvière, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.65.92.**

Vends Amiga 500 + mon. coul. + 2 joysticks + 40 disks avec jeux (Silkworm, Ik + Tintin, Indiana Jones, etc. Le tout t.b.é. : 450 F. **Philippe VERBEKE, 16, rue Bir-Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77.**

Vends SX 64 (écran coul. + drive + clavier) : 3 000 F, avec livres, nbrx log. et joyst. **Eric MATUSZAK, 161, rue Séraphin-Cordier, 62220 Carvin. Tél. : 21.37.47.19 (après 19 h).**

Vends Amiga 2000 + monit. 1984 S + joyst. + log. Neuf sous garantie. Prix : 9 000 F. **Jean-Marc MAZIERE, 205, rue Desaix, 91000 Evry. Tél. : 64.97.91.01.**

Vends monit. coul. Commodore 1084 S. Sous garantie : 2 000 F. **Patrick CHANUT, 40, rue Lacroix, 75017 Paris. Tél. : 42.63.08.69.**

Vends jeux pour C 64 sur disk : Captain Blood, Bard's Tale 3, Neuromancer, Heroes of lance, Compil the in Crowd, pour 130 F chacun. **Paulo BORGES, 9, rue de la Doller, 67000 Strasbourg Robertsau. Tél. : 88.31.54.05.**

Vends C 128 + 1541 + monit. coul. + livres + cartouches + environ 1 000 log. (disks) + log. sur K7 + cordon 80 col. + joyst. Prix : 5 000 F. **Laurent GUZZO, 1 bis, rue Lacaille, 75017 Paris. Tél. : 42.28.53.82.**

Urgent, vends C 128 D (C 64 et lect. disk intégrés) + nbrx jeux (Test Drive, Apollo 18, History in the Making) + cadeaux. Prix neuf : 6 000 F. Cédé :1 500 F. **Rodolphe BRUNEL, 27, rue de Lille, Appt. 60, 37100 Tours. Tél. : 47.51.51.11.**

Vends C 64 + monit. + lecteur de K7. Neuf, jamais servi. Prix : 1 500 F à débattre. **Philippe MATUCHANSKY, 10, rue Théodore-de-Banville, 75017 Paris. Tél. : 43.80.76.36.**

Je recherche Bubble Bobble seul ou en compil. pour Amiga (original). Je paye 60 F pour le jeu seul et 100 F pour la compil. Merci. **Franck MARTIN, 27, rue Ezout, 77140 Nemours.**

Vends C 64 + 1570 + 1530 + Power Cartridge + adapt. Péritel + nbrx jeux cass. disks + joyst. + livres. Prix : 2 500 F. Mon. mono : 500 F. **Christophe RIOUST, 45, chemin des Cazals, 34130 Valergues. Tél. : 67.86.79.24.**

Vends C 64 + minit. coul. + 1541 + 100 K7 de jeux + disks + synthé vocal + géos. Prix : 2 500 F + port. **Gaston VAN VETTEREN, 13, rue Max-Neraud, 77163 Mortcerf. Tél. : 64.04.35.31.**

Vends C 128 D + monit. coul. haute définition, 40/80 colonnes + turbo + environ 300 jeux (anciens et nouveaux). Prix : 4 000 F. **Serge GOUTENOIRE, 24, rue de Strasbourg, 94300 Vincennes, appelez entre 19 h - 21 h. Tél. : 48.08.79.41.**

Vends C 64 + l. K7 + joyst. K7 : 500 F + l. d. 1541 + n. j. : 350 F + imp. v. c. 1525 (t.b.é.) : 350 F. **Adrien GUICHARD, 11, rue Stanislas, 75006 Paris. Tél. : 45.48.65.50.**

Vends originaux pour Amiga : Barbarian test drive ; Defender of the Crown ; Paladin ; Questron 2 ; Chessmaster 2000 ; Marble Madness ; etc. 90 F pièce. **Didier COMBES, 1, rue des Semailles, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : 60.60.94.82.**

Vends C 128 + lecteur disk 1571 + livres + 1 manette + 3 boites de rangement pour disks + 380 jeux. Le tout : 2 500 F. T.b.é. **Bruno PAVIS, 20, bd Mostaganem, bât. D, 13009 Marseille. Tél. : 91.76.29.88.**

Vends C 64 + 1541 + K7 solitaire, cherche contact. Réponse assurée. **Alain DANGER, 19, rue Saint-Martin, 35000 Rennes. Tél. : 96.73.67.54 (w.-e.).**

Vends pour C 64 drive 1541 + imprim. MP 5 803 + 300 jeux + t. de t. multiplant, superbase + docs. Le tout t.b.é. Prix : 1 700 F. **Xavier HARDY, 59, rue Jules-Ferry, 13220 Chateauneuf, Les Martigues. Tél. : 42.76.27.56.**

Vends C 64 + 20 jeux (Dragon Ninja, Barbarian II et I...) + lect. K7 + joyst. + livres. Le tout t.b.é., 1 400 F, à débattre. Urgent. **Alexis RANCOURT, 11, rue des Ormeaux, 75020 Paris. Tél. : 40.09.95.54.**

Vends C 64/128 + lect. disk 1570 + imp. 803 + Power Cartridge + joyst. + 300 jeux + 20 disks vierges + boîtiers + util. + livres + lect. K7 + K7, bon état. 3 000 F. **Sébastien FAURE, 6, rue du Parc, 91630 Avrainville. Tél. : 60.82.05.18.**

Vends Amiga 500 + souris + joyst. (V1.3) + 60 disks + livres pour 3 700 F. Echange Don-Pub, Slide, Demos, Musique, cherche club 93 - Mess. répondeur. **Frédéric STOJANOV, 9, rue Paul-Renaud, 93140 Bondy. Tél. : 48.48.06.45.**

Vends C 128 + 1570 + monit. 1702 + 120 disks + importante doc. Prix à débattre. **Thierry VAXMAN, 44, rue des Cerises, 67200 Ekcbolsheim. Tél. : 88.76.06.92 (après 18 h).**

Vends C 64 t.b.é. + monit. coul. + lecteur de disks 1541 + nbrx jeux (Kick off Tiger Road...). Le tout seulement pour 2 000 F. **Nicolas COUSSIEU, 41 A, rue de l'Yser, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.60.53.26.**

Vends pour Amiga 500 originaux : Rocket Ranger, Carrier, Command, Menace, Barbarian (Spynos), Indoorsport. 50 F pièce ou échange. **Philippe BACHET, 44, avenue des Fauvettes, 91600 Savigny-sur-Orge.**

Vends C 64 + lecteur disk 1541 II + lecteur K7 + 50 disks + 6 originaux K7 + 3 originaux disks + cartouches + joyst. 2 800 F. **Xavier SCHEER, 4, rue Saint-Hilaire-Jussy, 57130 Ars/Moselle. Tél. : 87.60.11.29.**

Vends drive Golem ext. 5, 1/4 : 1 550 F + dis. peu servi. Vends dis. 31/2 à 6 F, 1 ou 55 F. 10. Très peu donc, cher. orig. The Stooges King., etc. 80 F pour Amiga. **Cathy WONG, BP 220, 77441 Marne-la-Vallée Cedex 2.**

Vends originaux Amiga Explora 2, Last Crusade, Portes du Temps, Voyageurs du Temps, Sleeping Gods Lies, Great Court. **Paris. Tél. : 42.58.53.86.**

Amiga recherche contact, sympa, durable et rapide. **Olivier JAHIER, 37, boulevard du Portugal, 35200 Rennes. Tél. : 99.50.18.91.**

Vends C 64 N + 1530 + 1541 + 7 livres (Logo...) avec disk + nbrx jeux(Def of the Crow, Thunderblade...) + 1 joyst. Navigator + boîte 50 D : 2 800 F + moni. coul. :3 800 F. **Philippe DEVIMEUX, 42, rue de la Plaine Résidence Conde, 01120 Montluel. Tél. : 78.06.47.44 (après 18 h).**

Vends C 128 + 1541 + 1530 + mon. mono (avec son) + adaptateur Péritel + jeux. Le tout t.b.é : 1 500. F. **Jean-Marc PAGNON, 109, avenue Hortense-Foubert, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.55.82.**

Vends C 64 + 1541 + écran mono + livres + livres + manette : 1 500 F. **Jean-Marc GASTINE, 7, rue de la Chapelle, 67540 Ostwald. Tél. : 88.30.65.54.**

Originaux pour Amiga : Falcon 200 F ; Gunship 200 F ; Explorer 2 200 F ; Seuck 150 F ; Indy Adventure 200 F (jeux neufs + frais port), éch. pos. **Christophe DE ZAN, Aiton, 73220 Aiguebelle.**

Vends Amiga 1000 + câbles + log. Le tout... 3 500 F ! ! Recherche contact amigafans pour s'éclater ! (Yvelines, Val-d'Oise). **Stéphane SUIRE, 10, rue du Vexin, 95450 Seraincourt. Tél. : 34.75.79.24.**

Vends C 64/128 Qwezrty/azerty + Jane + 1571 + 1530 + tv. coul. 37 CM + pal/rvb + joyst. + nbrx jeux et util + livres. Prix : 4 000 F. **Dominique SOARES, 3, square du Jurançon, 78310 Maurepas. Tél. : 30.51.03.16.**

Cherche filtre électronique pour Amiga 500 pour Digiview 3.0 pas cher : 1 000 F et un disk dur 20 méga pas cher : 2 000 F. **ALAIN. Tél. : 47.82.48.44.**

Vends C 64 + monit. vert. + lect. K7 + lect. disk + env. une centaine de log. (nbrses K7 et disks). Le tout t.b.é : 2 800 F. **Frédéric BERTIN, 18, rue A.-Baudon, 60250 Mouy. Tél. : 44.56.14.94.**

Vends C 64 + Drive Power Cartridge + palette graphique + nbrx jeux + revues. Le tout : 1 900 F. **Eddy POULIN, 50, av. de la République, 95400 Arnouville-les-Gonesse. Tél. : 39.93.50.70.**

Vends Amiga 2000 + monit. coul. 1084 S + Drive ext. + ext. mém. 2 méga + Digiview + filtre électronique + nbrx originaux, vendu 24 000 F. **Pascale NOVALIS. Tél. : 46.47.70.00.**

Vends CBM 64 + 1541 + lect. K7 + TV coul. + 400 jeux + tablette tactile + livres. Le tout vendu 3 200 F. Tél. bureau : 43.27.73.49. **Marc PIGEON, 49, rue Benoît-Malon, 94270 Kremlin-Bicêtre. Tél. : 46.58.38.95.**

Vends A 2000 + Genlock int. + Scult 3 D + Fantavision + div. logs : 10 000 F. **Charles RODRIGUEZ, La Commanderie, route de Villedieu, Roaix, 84110, Vaison-La-Romaine. Tél. : 90.46.14.73.**

Vends C 64 + 1531 2 1541 + adaptateur Péritel + 3 joyst. + nbrx jeux + doc. Le tout : 2 900 F. **Jérome GORSD, 2, rue des Pinsons, 77360 Vaire-sur-Marne. Tél. : 64.21.32.44.**

Vends C 64 nouveau modèle + lecteur de K7 + 22 jeux + 1 manette. T.b.é. Vendu 1 000 F. Urgent. **MARC, 75018 Paris. Tél. : 42.00.48.42 (après 18 h).**

Vends Comm. 128 D ; lect. K7 Power ; Power Action Rep. ; Expert V1, V2 ; imp. Ritteman LC + nbrx livres + 4 000 log. util. et neufs. Prix à débat. **Guy MISSOUL, 39, rue de Bellevue, 92160 Antony. Tél. : 46.66.72.76.**

Pour bien débuter ! C 64 + monit. coul. + lecteur 1541 et 1530 + Modem (DTL 2000+) + joyst. + jeux + util. : 5 000 F. **Franck BERNARD, 43, rue des Fresnes, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : 60.15.88.05 (après 19 h).**

Vends C 64 Pal avec capot + Dolphin et reset intégré + 1541 + MPS 803 + 160 disks. Le tout pour 2 000 F. Vds Star LC 10 pour 1 500 F. **Pascal PAPON, 26, allée Apollinaire, 93270 Sevran. Tél. : 43.84.05.20 (après 19 h).**

Vends C 64 équipé Speed Dos + lect. disk 1541 et K7 + imprim. 803 et 2 joyst. Environ 50 disks jeux, util., etc. Le tout : 3 500 F. **Guy JEANNINGROS, 11, rue des Bleuets, 68390 Sausmein. Tél. : 89.45.39.80.**

Commodore 128 D, lecteur disk intégré, ext. mémoire 512 k interface RS 232, joyst. souris, nbrx log. jeux et util. Nbrx livres : 3 200 F. **Guy CHAMINANT, 64 bis, rue de Paris, 91570 Bièvres. Tél. : 45.29.50.81 (tél. bureaux).**

C 128 lect. disk, monit. coul. 40/80 CL, manettes 90 disks de prog. (sinthétiseur vocal, jeux, util. émulateur), livre graph. 640x200. Faire offre. **Franck PLAGNARD, 16, rue du Poitou, 92120 Montrouge. Tél. : 46.56.87.94.**

Vends jeux originaux amiga (Falcon Biochalenge, Tetris, etc.) + joyst. Racemaker. T.b.é. Cherche contacts pour échanges. **Guillaume ANDRIEU, Boucays, 12310 Laissac. Tél. : 65.70.60.95 (après 18 h).**

PETITES ANNONCES

Vends C 64 + lect. 1541 + lect. 1530 + 200 jeux + 20 disks vierges + synthétiseur vocal + TV. Le tout :2 200 F ou sans la TV :2 000 F. **Hugo BEAULIEU, 18, rue des Grisards, Cormeron Lechelle, 77171 Sourdun. Tél. : 64.00.87.92 (après 18 h).**

Vends ! Amiga 500 complet : 1 Mo Ram + joyst. + 30 disks vierges + Péritel + revues : 4 400 F (emballage d'origine). Autre : Vds tuner TV et Dragonslair. **Christophe BOUE, 36, bd des Pyrénées, 31170 Tournefeuille (Toulouse). Tél. : 61.86.89.08.**

Vends C 128 + lect. disk 1541 + imprim. MPS 803 + monit. coul. 1901 (40/80 Colon.) + nbrx jeux : Prix : 2 700 F. **Eddy BEDMINSTER, 9, ruelle aux Puits, 94800 Villejuif. Tél. : 46.78.23.26 (après 18 h).**

Vends C 128 + lect. disk 1571 + K7 + nbrx jeux (Defender of the Crown, Double Dragon) + util. (Multiplan...) + joystick + nbrx docs. Prix : 3 000 .

Vends . **Nicolas BRULTEY, 8, allée des Vergers, 77410 Claye-Souilly. Tél. : 60.26.04.89.**

Vends Amiga orig. Deupac 2, Gfa, Basic Foft, Zak, etc. Cherche amigaistes sérieux pour échange de jeux aventures-action Sierra et autres. **Jean-Yves LACROIX, 5, bd de Bulgarie 35200 Rennes, uniquement week-end avant 20 h. Tél. : 99.50.99.88.**

Vends pour C 64, nbrx jeux à bas prix sur disk. **Patrick COIN, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 43.30.16.66.**

Vends Commodore, lot disks/K7 Commodore à tous petit prix. **René DELOR, 34, rue de la Gare, 78910 Tacoignières. Tél. : 34.87.32.65.**

Vends Amiga 1000 + monit. coul. 512 k, ram., souris, 2 joyst., nbrx programmes. Prix : 4 500 F. **Eric VADE, 691, chemin de l'Escours, 06480 la Colle-sur-Loup. Tél. : 93.58.48.02.**

Vends nbrx jeux sur C 64 à bas prix. **Christophe PAVOT, 223, rue Pasteur, 59243 Quarouble. Tél. : 27.27.31.55.**

Vends nbrx jeux pour C 64 (uniquement disqu.). Très bon prix. (7 F la face). **Christophe GINDRE, 2, quartier Sommeiller, 73500 Fourneaux. Tél. : 79.05.15.39.**

Vends C 64 + 1541 + Power Cartridge + Péritel + nbrx log. 130 disks + util. T.b.é. Prix : 2 000 F. **Patrick/Christophe ROUCHON, Mastribut, 23150 Amun. Tél. : 55.62.54.85 (après 19 h).**

Vends C 128 + monit. coul. + lecteur disk 1571 + lecteur K7 + livres + revues + 100 jeux sur disqu. Le tout t.b.é. : 3 500 F. **Noel BENZAIR-MOUILLON, 4, rue Saint-Jean, 95160 Montmorency. Tél. : 34.12.26.75.**

Vends C 64 + lect. K7 + pr. Péritel + transfo + K7 + joyst. + jeux, bon état : 700 F. **Pascal HABERKORN, 15, rue du Dr-René-Müller, 57400 Sarrebourg. Tél. : 87.03.14.38.**

Vends divers (originaux, revues, disks vierges, 2 boîtier de rangement) pour Amiga. **André DE LORENZO, Campagne La Forbine, La Valentine, 13011 Marseille. Tél. : 91.89.55.15.**

Vends C 64 + lect. K7 + monit. mono + 150 jeux + livres + joyst. + copieur. État neuf. Prix : 1 400 F. **Arnaud SAINT-OYANT, 8, rue des Genêts, 69500 Bron. Tél. : 72.34.51.43 (le soir).**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + mon. coul. + joysticks + nbrx log. t.b.é. : 3 500 F. Vends Sepctrum Sinclair 64 k + jeux : 500 F. **Denis CONSCIENCE, 4, rue Théodore-Honoré, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : 48.73.52.26.**

Amiga, vends originaux : Bards Tale : 50 F ; Paladin : 100 F ; Heroes of the Lance : 100 F ; Knight Orc : 100 F et Explora 2 : 150 F. **David AUDIBERT, R.U.A., pavillon C, chambre 445, 92160 Antony-sous-Terre. Tél. : 46.61.33.04.**

Vends original Battletech Amiga : 220 F et Knight Orc : 100 F, t.b.é. ! ! **Frédéric BŒUF, 273, rue François-Perrin, 87000 Limoges. Tél. : 55.50.96.77.**

Vends originaux Amiga et ST : 100 F. Falcon, Driller, Elite, Lombardirally, Rocket Ranger, Starglider II, Voyager, Virvs Waterloo, Obliterator, Preciousmetal... **Patrick MONTLOUIS, 25, bd Félix-Faure, 86100 Chatellerault. Tél. : 49.23.31.34.**

Vends carte accélératrice A2620, 68020 + 68881 + 2 Mo Ram 32 bits. Prix : 11 500 F. **Daniel POUSSARD, 6, rue Frédéric-Chopin, 92220 Bagneux. Tél. : 46.54.40.23 (après 20 h).**

Vends originaux Amiga : Indiana Jones, Batman, Strider, Dragon's Lair, Zak McKraken, etc, avec emballage et doc. Etat neuf. **Hervé HADMAR, 68, quai de Jemmapes, 75010 Paris. Tél. : 42.01.56.07.**

Vends Amiga 500 + 1084 S + 80 jeux + 60 disks + boîte de rangement + joyst. souris + livres + câbles + 2 enceint. 2x5 W : garanti 2 ans, s.a.v. : 6 600 F. **Sylvain CALLET, 16, avenue Jean-Lebas 93140 Bondy. Tél. : 48.02.06.98.**

Vends C 64 + monit. coul. + lect. disk 1541 + nbrx jeux + livre + joyst. Prix : 2 800 F. **Eric L'HOSTIS, 119, rue de Bellevue, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 48.25.27.20.**

Vends C 64 + lecteur K7 + adaptateur Pal/Secam + jeux originaux (Def. of Crown, Buggy Boy, Tetris...), le tout pour 1 000 F. Année 1988. **Michel LOUVET, 25, rue des Frères-de-Lima 62460 Divion. Tél. : 21.53.22.13.**

Cherche jeux d'aventure ou de rôle pour C 64. Expl. : Zac McKracken et Indiana Jones. Etudierais les meilleures propositions (disk Only). **Jean-Christophe FERARD, 10, rue Normandie-Niemen, 14160 Dives-sur-Mer.**

Vends originaux Amiga t.b.é. : Forgotten Worlds : 1 500 F ; Silkworm : 1 500 F ; Triad (Defender of the Crown, Starglider, Barbarian Psygnosis). Vendu 2 000 F. **Loïc LAVY, Ecole Eteaux, 74800 La Roche-sur-Foron. Tél. : 50.03.31.28.**

Vends A 500 + moni. coul. + 60 disks + boîte + joystick + livre. A débattre. Le tout : 5 500 F, sous garantie. Sur Paris uniquement. **DAVID. Tél. : 42.41.28.90.**

Vends pour C 64 : digitaliseur vidéo : 600 F. Power Cartridge : 200 F. **Jacques VERICEL, 23, av. du Général-Leclerc, 69160 Tassin. Tél. : 78.34.06.59.**

Vends C 64 noveau modèle + monit. mono + lecteur K7 + nbrx jeux (Dragon, Ninja...) + manette + prise Péritel, t.b.é. : 2 300 F. **Stéphane DIDIER, 49, rue des Perdrix, 17420 Saint-Palais-sur-Mer. Tél. : 46.23.33.00 (le soir).**

Vends orig. Amiga : Beast, Rocketranger, Dragonninja, Populouj, 100 F chaque. Orig. ST : Leatherneck, Barb (Psygnosis) Jeanne d'Arc, 80 F ; Chess 2000 : 100 F. **STEPHANE. Tél. : 39.76.34.69.**

Vends originaux sur Amiga : Dragon, Ninja, Bio Challenge, Baal, Barbarian F 18, Interceptor, Dragon's Lair, Speedball, Falcon, Obliterator, etc. **Xavier GROSDIDIER, 65, rue Chardon-Lagache, 75016 Paris.**

THOMSON

Vends TO 8 + mon. coul. + 2 joysticks + lect. 3,5 p. + 15 jeux + 2 éducatifs (anglais, écriture) + cray. optique + doc. Le tout : 2 900 F (t.b.é.). **Jean-François DAGNICOURT, 2, rue Hautin, 95670 Marly-la-Ville. Tél. : 34.72.37.66.**

Vends TO 8 + lect. disq + câble + cray. optique + 3 joysticks + synt. vocal + imprim. + util. + 90 jeux orig. sur 50 disks + 10 disks + manuel. Acheté 10 500 F, cédé 3 000 F. **Fabrice BON, 14, allée Henri-Barbusse, 93320 Les Pavillons-sous-Bois. Tél. : 48.48.79.75.**

Vends TO 9 (128 Ko) UC avec cray. opt. + nbrx jeux, util. et prog. sur disk et cartouche (+ de 20), t.b.é. Emballage d'origine. Prix : 2 000 F + cadeaux ! **Patrick LAFONT, Grand-Rue, 84410 Bedoin. Tél. : 90.65.64.08.**

Vends Thomson TO 8 + lect. disq + nbrx jeux + éducatifs + 2 manettes et 1 crayon opt. t.b.é. Le tout : 1 000 F. **Grégory MOINAT, 3, allée des Myosotis, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 48.94.22.99.**

Vends TO 8 + lect. 3 1/2 p. et K 7 + QDD + cray. cpt. + joystick + nbrx jeux. Prix : 1 790 F. Vends 6 lots TO 8 (3 à 6 jeux) : 80 à 160 F. Lot 7 jeux MO 5 : 75 F. Vends Sega + 7 jeux + pist : 1 490 F. 8 jeux Sega : 130 à 190 F. **Michel VIGUIER, 25, rue du Chamoine-Boulogne, 27220 St-André-de-l'Eure. Tél. : 32.37.30.84.**

Vends TO 9 + lect. disk 640. Lect. cass. + souris + cray. opt. + 2 manettes + nbrx logiciels, utilitaires, programmes, etc, t.b.é.. Prix : 3 900 F, à débattre. **Philippe BOURGES, 45, avenue de Seine, 92500 Rueil-Malmaison, Minitel : 47.32.94.81 (17 h 30). Tél. : 47.51.36.52.**

Vends Modem TO 9/TO 7-70 : 400 F. Contrôleur disquettes CD-90-351 : 200 F (3 1/2 p. pour TO 7-70). Echange logiciels pour TO 8, TO 8-D, TO 9. **Jean-Pierre BLANCHER, 230, chemin de Bourdilhan, 30200 Bagnols-sur-Cèze.**

Vends MO 5 complet (unité centrale + joystick + jeux originaux + lep, etc.). Excellent état et peu servi. Le tout : 1 350 F. Urgent ! **Gilles GONNET, 5, rue Chanteperdrix, 43000 Le Puy-en-Velay. Tél. : 71.02.70.69.**

Vends TO 8 avec drive + imprimante + joystick + souris + cray. opt. – log. Prix : 2 950 F. Vends aussi log. Thomson (jeux, P.A.O.) disq. 3 1/2 p. **David MANGEL, 10, rue Blanche, 75009 Paris. Tél. : 42.81.09.90.**

Bidouilleur sur TO 8, échange Pokes, Routines, Super compilations, démos, etc. **Laurent HIRIART, Les Enversgouttes, 67420 Colroy-la-Roche.**

Vends cassettes de jeux pour Thomson (Monopoly, Sorcery, Arkanoïd...). Et extenseur de jeux pour Mo 5/TO 7. Achète cartouche de jeux CBS. **Thierry PREVOST, 5, rue Général-de-Gaulle, 93370 Montfermeil. Tél. : 43.30.40.89.**

Suite erreur achat, vends souris Thomson MM90-120 : 200 F (valeur 350 F). **Christophe SANSON, 6, rue de Launaye, 49370 Le Louroux-Béconnais. Tél. : 41.77.42.37.**

Vends MO 6 en t.b.é. + log. originaux + environ 30 revues. Prix : 500 F. Vends originaux pour MO 5, T07-70 MO 6 – 08 en K 7 (environs 12). Prix : 40 F un. **Eric DUBOIS, 10, allée de Belledonne, 38610 Gières. Tél. : 76.89.44.95.**

Stop ! Vends 9 supers jeux pour TO 8-9-9+ entre 30 et 100 F ou le tout à 500 F (valeur réelle : 1 330 F). **David FROT, ruelle Bonnet, 77850 Héricy. Tél. : 64.23.62.61.**

Vends TO 8 : 1 500 F. Lecteur 3 1/2 p. : 1 000 F. nbrx jeux originaux : 750 F. Fiches et dossier + paragraphe + multiplan (originaux) : 500 F. Souris : 75 F. **Jean-Paul DA SILVA, 10, rue Julian-Grimau, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 47.06.64.33.**

Vends logiciels originaux TO 8-D : 300 F. Défi au tarot, GP 500, Sapiens, Macadam, Bumper, Arcade Hits... **Jean-Pierre ROUFFIAC, 16, rue de Reuilly, 75012 Paris. Tél. : 43.48.74.67.**

Vends Thomson MO 6 + lect. DK 3 1/2 p. + nbrx jeux + manettes + guide + listings, en t.b.é. Prix 2 000 F. Cherche contact Amiga dans l'Yonne si poss. **Jean-Marie GONIN, 1, rue des Lutins, Charmoy, 89400 Migennes. Tél. : 86.91.30.19.**

Vends TO 16 PC SD + couleur CGA + souris + 16 log. (jeux + util.) + livres, t.b.é. Le tout : 6 000 F. Contact. **Arnaud VINCENT, 31, rue des Tiercelins, 54000 Nancy. Tél. : 83.35.05.76 (après 19 h).**

Urgent ! Vends plusieurs jeux Thomson MO et TO entre 50 F et 70 F. Liste sur demande. **Fabien DUBOIS, 18 *bis*, boulevard de Charonne, 75020 Paris. Tél. : 40.24.01.17.**

Vends TO 8 : 400 F. Mon. coul. haute résol. : 1 400 F. Lect. disk 3 1/2 p. 640 Ko, double densité : 600 F. Cray. opt. : 100 F ou le tout : 2 000 F. **Emmanuel DA ROCHA, 73, allée Chuna-Bastock, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.01.87.37.**

Vds T08 : 400 F, moniteur coul. haute résolution : 1 500 F, lecteur 3,5 p 640 Ko : 600 F ou le tout vendu 2 000 F av. nbrx log., manette, G. optique. **Emmanuel DA ROCHA, 73, allée Chuma-Baystock, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.01.87.37.**

DIVERS

Vds cons. Sega + 7 jeux + Light Phaser + lunettes 3 D. Prix : 2 000 F. Vds imp. Okl 20 coul. pour C 64 + câble de liaison. Prix : 1 600 F. **Raphaël KAHAN, 9, rue Adolphe-Yvon, 75116 Paris. Tél. : 45.04.50.07.**

Vds Sega (t.b.é. 89) + 21 jeux (Captain Silver, Miracle Warrior, etc.) + 2 joy. + méga joy. (Valeur : 6 800 F). Prix cédé : 3 500 F. **Nicolas PADOVANI, chem. du Carimaï, résid. le Val des Fées, bt D4, 06110 Le Cannet Rocheville.**
Tél. : 93.69.16.33 (après 17 h).

Vds cons. Sega + pistolet + Gangster Town + joyst. Arcade + 8 jeux (Fantasy Zone, Zillion 2, Quartet).
Olivier LAGRAND, 25, rue de Bourgogne, 75007 Paris. Tél. : 45.51.47.16.

Echange jeux Nec, possède nbrx jeux + CD-ROM et vds Casio FX 8500G : 750 F et walkman jul radio, 3 modes autoreverse : 950 F. **Paul SOUKHAVONG, 7, chemin de la Planchette, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 47.06.82.11.**

Vds log. (jeux, util.). A bas prix. Recherche util. de F.A.O. (Amiga). **Stéphane MAURIN. Tél. : 69.03.99.27 (après 19 h).**

Vds MSX 2 VG8235/19 + jeux + util. : 1 600 F. **Olivier PRUD'HOMME, 67, av. Marcelin-Berthelot, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.39.53.24.**

Vds monit. coul. com. neuf : 1 200 F. Lect. 5 1/4. Log. orig. EXL 100 Adam Prosound DES (Atari ST). Cherche scanner, LC10 coul. Megafile 30. **Corinne VIGEAN, 34220 Riols. Tél. : 67.97.11.80.**

Vds cons. Sega + 2 manettes + 8 jeux dont le Light Phaser. Le tout : 1 600 F. **Nicolas CANU, 25, rue Geruzez, 51100 Reims. Tél. : 26.47.50.20.**

Vds Sega + pistolet + joyst. + 10 jeux (Double Dragon, Out Run, R-Type, Alteread, Best, Rocky, After Burner, Choplifter, Nang-On.) Prix : 1 500 F. **Bertrand CANAVY, Le Crozat, 01480 Frans. Tél. : 74.60.98.06.**

Cons. Sega : 500 F, Shinobi, Double Dragon, Super Wonder Boy, etc. : 100 F la cartouche. **Jean ABLASOU, 96, rue de Villiers, 78300 Poissy. Tél. : 30.74.54.14.**

Vds PC 1512 SD coul. + 22 jeux (Targhan, F19, Space Quest 3.) + util. + livre + revues + 15 disq. vierges. Valeurs neuf : 15 000 F. Prix à déb. **Germain ROUSSEAUX, 11, place de la Poterie, 03100 Montluçon. Tél. : 70.05.12.22.**

Vds cons. Sega t.b.é. + 11 jeux (Zillions, Y'S, Rampage, Powerstrike, Alien Synd., etc.). Poss. vente séparée. Sega + 3 J : 1 000 F, 1 jeu : 150 F. Le tout : 1 800 F. **Philippe PUECH, 109, av. de la Marne, 59700 Marcq-en-Barœul. Tél. : 20.98.48.58.**

Vds 1 orgue Technics PCN Sound + 2 claviers + 15 rythmes + accomp. + enregistr. + flûtes. Val. 15 000 F. Vendu : 5 000 F ou échangé contre 1 Amiga 500. **Pacôme DANHIEZ, 22, rue du Temple, 95160 Montmorency. Tél. : 39.64.22.76.**

Vds Sega + 3 joys + 11 jeux (Shinobi, After B., Out Run, R-Type.) Prix : 1 500 F urgent. Cherche NEC. **Bertrand BONNAFOUS, 79, rue Henri-Barbusse, 92190 Meudon. Tél. : 46.26.52.53.**

Vds IBM PC DD CGA + carte 640 Ko + carte joyst. + joyst. + imprim. + 200 disq. + mon. coul. IBM CGA. Acheté 19 000 F. Vendu : 7 000 F à débattre. **Arnaud WACHE, 18, rue Jean-Goujon, 75008 Paris. Tél. : 42.25.52.21.**

Vds IMB PC AT3 + DD 30M + lecteur 5 1/4 + écran VGA + joyst. + carte + souris + log. (18 M). Etat neuf. Prix à débattre. **Thomas SYLVESTRONE, 33, avenue du Général-de-Gaulle, 91260 Juvisy-sur-Orge. Tél. : 69.21.60.21.**

Vds cartouches Sega au nbre de 10 (Double Dragon : 150 F, Alex Kidd II : 150 F). Autres cartouches : 120 F. Carte : 100 F ou éch. tout contre T.V. coul. **Laurent MALGOUYRES, Le Trap, 81450 Le Garric. Tél. : 63.36.51.54.**

Casio PB 1000 micro de poche LCD 40 Kram. Fonction stat, fin, math, basic. Autorisé aux examens. Neuf : 3 000 F. Vendu : 1 400 F avec manuel. **Jean Manuel SANCHEZ. Tél. : 43.33.22.05.**

Vds cons. Nintendo + 5 jeux + Nes Advantage et vds ou échange pour EGA, Outrun : 170 F et Vigilante : 190 F et Nintendo. Vendu : 1 650 F. T.b.é. Urgent ou sépar. **Bruno LANDAIS, 16 *bis*, rue Marcel-Philippe, 60180 Nogent-sur-Oise. Tél. : 44.71.40.62.**

Urgent ! Vds PC 1512 SD écran CGA + nbrx jeux et util. + doc. Tout en t.b.é. Prix à débattre. **Olivier DALUZEAU, 26, rue de Paris, 78230 Le Pecq. Tél. : 34.51.08.17.**

Vds PC 1640 EGA + monit. coul. + carte joyst. + DD 20 Megas + nbrx prg. et jeux. Px : 9 000 F. **Jean-Pierre CRISPEL, avenue Renaudel, 83390 Pierrefeu. Tél. : 94.28.26.02.**

Vds Sega + Phaser + lunette 3 D + manette Konix et 15 jeux (R. Type, Dble Dragon, Out Run). Valeur réelle : 5 850 F. Vendu : 2 800 F. **Olivier LACROIX, 26, rue Emile-Zola, 65320 Borderes. Tél. : 62.36.00.05.**

Vds PC1 S/GAR 2 x 720 K + p. Péritel + souris + jeux : Targhan, C. Yeagers, Rick Dang., D. Dragon, D. Ninja, Deluxe Paint 2. Tél. pour rens. Prix : 4 100 F à déb. **Samuel BARBARIN-HENNON, 77, rue Roger-Salengro, 80840 Asaleux. Tél. : 22.45.40.08.**

IBM PC XT 640 K. Lecteur 320 K, disque 20M, carte graphique EGA, 2 écrans graph. EGA, souris, sortie imprim., 1 écran mono. Prix : 1 500 F. **Thierry BARTHELET, 11, rue Camille-Desmoulins, 95870 Bezons. Tél. : 39.47.54.37.**

Vds imprim. coul. PJ 1080 à jet d'encre. Prix : 5 000 F. **Léonard MESSINA, 15, rue des Marronniers, 38600 Fontaine Isère. Tél. : 76.27.12.17 (de 15 h 30 à 20 h 30).**

1 cons. autonome Vectrex : 600 F, 9 cassettes de jeux Vectrex : 120 F la pièce. **Laurent MALLET, 16, rue des Capucines, 95310 St-Ouen-l'Aumône. Tél. : 34.64.68.69.**

Vds lot de 50 disq. vierges (neuves) 5 1/4, DF, DD + étiquettes, garanties 100 %. Prix sacr. : 150 F (port compris) et vds coll. 50 Tilts. **Jean-David BICKEL, clos des Rainettes, 57510 Heckenransbach.**

Vds 120 F Gauntlet II + 80 F Enduro Racer + Maths 54 acheté : 380 F. Vendu : 250 F + Chess Master 2000 : 200 F = 650 F. Mais le tout : 500 F + échange softs. **Hervé BREUIL, 80, rue de Reims, 57158 Montigny-lès-Metz. Tél. : 87.56.14.04 lun. à vend. après 18 h et dim. toute la journ.**

Vds cons. Nec PC Engine, t.b.é. + jeux : 1 700 F à débattre. Paris seulement ou possibilité de se déplacer. **Jian-Orng WONG, 24, rue des Gravilliers, 75003 Paris. Tél. : 42.74.12.49 (après 20 h).**

Vds cons. Sega + Great Volley-ball + After Burner + Out Run + Hang-On pour : 600 F. Prix à débattre. **Jean-Luc CHRETIEN, 329, avenue de l'Hautil, Carrières-sous-Poissy. Tél. : 39.74.80.45.**

Vds Sega neuve + 4 jeux + manette + Péritel : 480 F. Vds 2 C 64 sous garantie + lecteur 1530 + nbrx livres et jeux : 950 F sur région. **Benoît LAMBOY, 1880 Les Monts, 73000 Bassens Chambéry. Tél. : 79.33.13.32.**

Nbrx prog. de jeux originaux de 100 à 200 F. Liste + prix détail sur demande. Sauvez vos prog. avec Copywrite original vendu : 500 F. **Christophe. Tél. : 42.75.11.03.**

Vds cons. Sega + 9 jeux dont (After Burner, Out Run, etc.) + joyst. Control Stick, Quiqs Shot XV. Le tout t.b.é. : 1 400 F. **Sébastien AUGIER, 19, rue des Catalans, clos des Fontaines, Avignon. Tél. : 90.89.18.69.**

Vds cons. NEC PC Engine + 3 jeux (R. Type + Space Harrier + Kung) + Nintendo + adaptateur + 7 jeux + 4 jeux Sega. **Tél. : 43.04.54.86 (avant 20h).**

Vds Sega 16 bits + 2 jeux (Alex Kidd et Mr Komatsu). Le tout : 2 500 F. Valeur réelle : 3 000 F. **Stéphane GROS-PERRIN, 113, rue du Temple, 75003 Paris. Tél. : 42.78.54.44 (après 17 h).**

Vds jeux MSX et Sega (Space Harrier, Green Beret, Knightmare, Yi Ar Kung Fu II...). Prix entre 100 et 200 F à débattre. **Sébastien ROUCHON, 38 *bis* rue Victor-Duret, 92420 Vaucresson. Tél. : 47.41.54.31.**

Vds PC 1512 coul., deux drives + carte joyst. + joyst. + log. du commerce (DBASE...). Garantie jusqu'en 91 : 5 000 francs. **René NATHAN, 23, allée des Effes, 94260 Fresnes. Tél. : 42.37.55.27.**

Vds 5 cartouches vidéopac : Les Satellites attaquent, Rugby, Prendre l'argent et fuir, Tir sur cible, Course de voiture. Prix : 150 F. **Sébastien SOULIER, 15, rue Guynemer, Clermont-Ferrand, 63000. Tél. : 73.90.08.22.**

Vds imprim. MPS 801 : 600 F + C 64 : 600 F + 1531 + 2 K7 compil. : 150 F : achète monit. 1084 pour : 1 000 F.

Frais d'envoi à ma charge. **Patrice DULONG, bât. A, Cidex 10, Le Bois Landry, 76410 St-Aubin-lès-Elbeuf. Tél. : 35.78.48.31.**

Vds ord. VG 5000 avec jeux, manuel, manette, adaptateur : 1 000 F. **Eddie GOUILLARD, 119, rue de La Paix, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : 48.72.81.99.**

Vds console Sega + Out Run, t.b.é. Valeur : 1 260 F. Vendu : 700 F. **Nicolas VERNAY, St-Symphorien-des-Bois, 71800 La Clavette. Tél. : 85.28.06.42 (après 20 h).**

Vds micro portable Epson HX-20 avec imprim. + lecteur micro K7 + livres + malette de transport. Ech. jeux + util. sur ST. **Laurent CADUDAL, 13, rue Ernest-Renan, 94510 La Queue-en-Brie. Tél. : 45.94.27.17.**

Vds MSX Hit bit 75 Sony neuf + manuels : 400 F, câble Péritel + câble magnéto : 60 F. Livres de programmes : 45 F. Initiation au Basic Cl et II en K7 : 110 F + jeux à 50 F l'un. **Christophe SOMMET, 256, avenue Gabriel-Péri, 78360 Montesson. Tél. : 39.14.01.42.**

Vds MSX 1 VG 8020, monit. mono, lecteur K7, manette, 20 jeux orig., nbrx livres et revues, util., Quickshot. Le tout : 2 000 F à débattre. **Patrice DORVILLE, 11, av. des Prés, 78170 La Celle Saint-Cloud. Tél. : 39.69.25.63.**

Vds console NEC t.b.é. + 7 jeux + manette acheté en juillet 89. Vds uniquement l'ensemble à 3 500 F. **Khaled OSMAN, 56, rue du Docteur-Blanche, 75016 Paris. Tél. : 45.20.59.69 (après 18 h).**

Vds Atar. 520 ST + lecteur externe DF + housse + joyst. + Péritel + nbrx jeux originaux. Le tout : 2 600 F. **Frédéric MOULLEC, 18-20, av. Raymond-Radiguet, 94210 St-Maur-Les-Fossés. Tél. : 48.83.18.68 (après 18 h).**

Vds imprim. Citizen 120 D + cartouches exc. état pour 1 300 F. **Karnik SYSANYAN, 18, quai J.-B.-Clément 121/A, 94140 Alfortville. Tél. : 48.93.37.99.**

MSX Sony, jeux (King's Valley 2, Salamande...) + cordon Péritel + Quickshot 4 : 1 200 F à débattre. **Pascal ECCL, 12, rue du Noyer-Renard, 91200 Athis-Mons. Tél. : 69.38.30.92 (après 20 h).**

Affaire ! Vds MSX + lecteur K7 et cartouche : 500 F. Vds aussi TO 8D + imprim. + souris + crayon opt. + monit. coul. h. résolution : 2 000 F. **Ilan VARIN, 6, rue Danielle-Casanova, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 42.07.18.90.**

Vds Nintendo + 8 jeux (Mario, Foot, Ice Climber, Donkey Kong, Kung Fu, Top Gun, Tennis, Rad Racer), cause ST Noël. Valeur : 3 100 F. Cédé : 1 400 F t.b.é. **Willy LE BOT, 26, rue Vergniaud, 75013 Paris. Tél. : 45.88.05.77.**

Vds cons. sympa, « Yeno », 11 cartouches, 2 manettes, câble Péritel. Région Parisienne de préférence. Prix à déb. **Christian DENECHAUD, 4, square Gérard-de-Nerval, 78990 Elancourt. Tél. : 30.50.22.75 (après 19 h).**

Vds originaux pour PC Indy : Aventure (200), Rick Dangerous (180), O.P. JUPITER (200), Deluxe Paint 2 (690), Green Beret (50)... **Florent MONDOLFO, 2, rue des Bruyères, 93260 Les Lilas. . Tél. : 43.63.53.74.**

Vds cons. Sega + 2 manettes + 3 jeux : Secret Command + Zillion + Y'S. Le tout : 800 F. **Vincent LIESSE, Marchesseau Lalande de Pomerol, 33500 Libourne. Tél. : 57.51.09.76.**

Vds cons. Sega + Light Phaser + 13 jeux (California Games, Y'S, After Burner) + Contrôle Stick + 2 Contrôle Pad. Le tout : 1 800 F. Urgent ! **Sébastien ISELIM, 40, allée St-Andrew, domaine de la Tuilerie, 78590 Noisy-le-Roi. Tél. : 34.62.59.33.**

Vds Nintendo luxe + Mario 1 et 2 + Castlevania + Nes Advantage. Le tout : 3 000 F. Cédé : 2 400 F. **Frédérik ROUSSEAU, 1, impasse Fernand-Léger, 94000 Créteil. Tél. : 43.39.14.39.**

Vds Spectrum + 2 48/128 K + livre (manuel) + nbrx jeux (Arkanoïd 1, 2, Bub. Bob...). Total : 3 700 F. Vendu : 2 500 F. (Avec une surprise.) **Christian BABELIAN, 152, rue Etienne-Dolet, 94140 Alfortville. Tél. : 48.93.90.31.**

Vds « Livre du GFA Basic » : 100 F, b.é., et aussi « Programmation en GFA 3.0 et disquette » : 249 F, excellent état. Vds aussi jeux originaux. **Laurent, Paris. Tél. : 45.79.04.78.**

Vds cons. Sega + Control Stick + 12 jeux (R. Type, Rastan, Alex II, Thunderblade, Fantasy, Kung Fu, etc.). Valeur : 4 300 F. Vendu : 2 000 F. **Simon MOIZARD, 1, villa des Fleurs, 92400 Courbevoie. Tél. : 43.33.31.31.**

Vds cons. Sega (89) + 21 jeux (Captain Silver, Phantazy Star, Miracle Warrior) + 2 joy + Mega Joy. (Valeur : 6 800 F). Cédé : 3 500 F. **Nicolas PADOVANI, chem. du Carimaï, rés. le Val des Fées, bt 4D, 06110 Le Cannet Rocheville. Tél. : 93.69.16.33 (après 19 h).**

Vds cause changement ordinateur, jeux originaux pour PC. **Jérôme FAIVRE, 31, rue Charles-Delaunay, 10000 Troyes. Tél. : 25.73.68.14.**

Vds 300 F 20 disquettes jeux pour IBM PC 5 1/4. Echanges possibles. **Christian BAYON, 20 *bis*, rue d'Etigny, 64000 Pau. Tél. : 59.84.52.63.**

Vds MSX 2 VG 235 coul. + joyst. + 22 jeux + lecteur de K7. Le tout en t.b.é. : 3 500 F. **Sébastien CHOUX, 1, allée des Souches-Vertes, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : 64.68.28.12.**

Vds imprim. NEC PG plus 24 aiguilles : 5 000 F à débattre + rubans. **S. BERGAOUI, sq. Barbanson, 92220 Bagneux. Tél. : 46.64.27.50. .**

Vds Nintendo avec 7 jeux + Rob (dont Castlevania, Gradius, Zelda, Metroïd...). Total : 2 000 F. Peut être vendu séparément. **Johan RENOUARD, 228, rue de Courcelles, 75017 Paris. Tél. : 47.31.25.26 ou 48.88.04.12.**

Vds cons. Sega + 1 Controle Stick + 4 jeux (Y'S, Alien Syndrome...). Valeur : 2 000 F. Vendu : 900 F. Matériel t.b.é. **Thomas MERY, 175, rue du Fg-Poissonnière, 75009 Paris. Tél. : 40.23.08.40.**

Vds Amstrad 6128 + monit. t.b.é. + 25 disq. (3 vierges, 68 jeux, 7 util. + manette. Prix : 3 000 F. **François QUEROIX, 23 *bis*, rue Georges, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : 47.82.48.44.**

Vds cons. Sega + joyst. + 12 jeux. Le tout état neuf : 2 000 F. (Prix d'achat : 4 000 F. **Paul LAUGEROTTE, 12, rue du Mont-Mesly, 94380 Bonneuil-sur-Marne. Tél. : 43.39.20.10.**

Vds cons. Sega (t.b.é.) + 12 jeux (Shinobi, Thunderblade, Californian Games) + 2 manettes. Valeur : 4 150 F. Vendu : 2 700 F. **Julien LACOTTE, 10, rue des Poteries, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : 39.16.29.71 (dès 18 h).**

Vds cons. Sega + pistolet + 18 jeux (Double Dragon, After Burner, Shinobi, Altered Beast...). T.b.é. Prix : 3 700 F. **Yannick RIGABER, le Plateau A Lee, 64320 Bizanos. Tél. : 59.30.52.50.**

Vds imprim. Matricielle MSX (Philips). Jamais servie. Valeur : 2 750 F. Laissée à 2 000 F. **Cyril VANROYE, 39 *ter*, rue de la République, 13150 St-Etienne-du-Grès. Tél. : 90.49.03.57 (après 18 h).**

Vds Nintendo + 14 jeux (Mario 2, Ghosts'n Goblins, Punch Out...) : 2 500 F. Val. : 5 200 F. Livré avec boîte, notice et magazines. **Olivier CREPIN, 15, chemin du Colombier, 06650 Le Rouret. Tél. : 93.77.42.50.**

Vds cons. Nintendo + manette Nes Advantage + 6 jeux Super Mario, Kung Fu, Mach Rider, Goonies 2, Punch Out, Volley-Ball. Valeur neuve : 2 820 F. Prix : 1 850 F. Urgent. **Bruno LANDAIS, 16 *bis*, rue Marcel-Philippe, 60180 Nogent-sur-Oise. Ne pas téléphoner.**

Vds cons. Nintendo + pistolet Zapper avec Hogans Alley + 10 jeux récents. Valeur : 4 700 F. Vendue : 3 490 F. T.b.é. **Pierre GARNIER, 16, rue des Etourneaux, 95200 Sarcelles. Tél. : 34.19.51.74.**

Achète cons. Vectrex bon état avec ou sans K7. Faire offre si vous en avez marre de votre Vectrex. Pensez à moi ! **Emmanuel REYMOND, 20, av. Secrétan, 75019 Paris. Tél. : 42.40.98.26 (dès 19 h).**

Cherche cartouche Stratoric pour ordinateur Telestrat (Rom Atmos + Oric 1). Faire offre. **Yves GRANDIN, 2, rue Fulton, 75013 Paris. Tél. : 45.84.19.34.**

Vds cons. Sega + pistolet laser + lunettes 3 dimention + 6 jeux t.b.é. Le tout : 2 500 F à débattre. Valeur réelle : 3 250 F. **Ozer KARNAY, 13, rue Léon-Bloy, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : 43.50.75.38 (w.-e.).**

Vds lot de 43 disq. vierges + boîtier de rangement avec serrure et clef. Le tout : 500 F. Vds originaux (Vigilante, Running Man, D. P. II). **André DE LORENZO, Campagne La Forbine, La Valentine, 13011 Marseille. Tél. : 91.89.55.15.**

Vds Nintendo de luxe + Super Mario 1 et 2 + Castlevania + Nes Advantage neufs pour : 2 000 F + manuels d'utilisations. Valeur Verita : 3 000 F. **Frédéric ROUSSEAU, 1, impasse Fernand-Léger, 94000 Créteil. Tél. : 43.39.14.39.**

Vds Yahama Music Computer CX5M 2128 + lecteur disq. + expansion de voix + livres + câble hi-fi avec prises midi pour orgue. Etat neuf : 4 500 F. **Olivier LOCARD, 92, rue François-Rolland, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : 48.73.18.18.**

Vds Spectrum 2 t.b.é. avec joyst. (Interface) et nbrx orig. Compil. et 2 util. + livre de programme. Le tout : 1 700 F. **Cyrille HOUDIN, 3, sq. Henri-Mondor, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.81.01.80.**

Vds cons. Sega datant de 3 mois + 2 manettes + 11 jeux (Shinobi California Games Phantasy Star, etc.). Valeur : 4 000 F. Cédé : 3 000 F. **Roger EHOVO-BUENTIN, 5, rue Frédéric-Lollier, 75020 Paris. Tél. : 43.48.21.50.**

Urgent ! Vds cons. Sega (avr. 89) avec jeux (Rastan, Global Defense) + joyst. + Speeding + boîte : 990 F. **Ardechir LOFTI, 32, allée de La Toison-d'Or, 94000 Créteil. Tél. : 43.99.26.46.**

Cons. Sega + Light Phaser + 4 manettes + accélérateur de tir + 32 jeux. Valeur : 10 500 F. Prix : 5 000 F à débattre. **Gérard BIGORGNE, 33, avenue du Pdt-Kennedy, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.88.24.15 (après 18 h).**

Cons. Sega + 12 jeux (Space Harrier, Thunderblade...). Vente séparée possible. Liste sur commande. 180 F par jeux. La console : 400 F. Le tout : 2 000 F. **Julien ROBBERECHTS, 19, rue du Druguet, 75004 Rumilles (région de Tournai), Belgique. Tél. : 069/22.97.45.**

Vds log. PC (jeux et professionnel). **Wilma DE NADAI, 5, place de la Liberté, 32100 Condom. Tél. : 62.28.17.26.**

Vds console Sega plus 7 jeux (After Burner, Choplifter Zillion Shinobi, etc. Control Stick. Etat neuf. Valeur : 2 530 F. Vendu : 1 250 F. **Bertrand LAMPS, 7, rue Holweg-Ottersthal, 67700 Saverne, Bas-Rhin. Tél. : 88.91.00.74.**

Cause travail vds Freeboot seul : 80 F ou le lot jeux (Weird Dreams, Robocop Turbo, Cup Stormtrooper, Dragon Ninja, etc.) + Freeboot : 460 F. **Stéphane AUGEREAU, 10, rue des Acacias, 28200 Chateaudun. Tél. : 37.45.24.12.**

Vds cons. Sega compl. : 700 F exc. état. Vds jeux (Out Run, Wonder Boy 1, Shinobi, Power Strike) : 150 F chacun. Vds HangOn : 100 F. Le tout (console + jeux) : 1 000 F. **Fabien GAULTIER, 4, chemin du Bois-Maurice, 44980 Ste-Luce-sur-Loire. Tél. : 40.25.64.08.**

Jeux Sega After Burner, Vigilante, Double Dragon : 150 F l'un. **Michaël DUPOY, 66, rue du Théâtre, 75015 Paris. Tél. : 45.77.90.51.**

ACHATS

Amiga, achète cable liaison 1084 S ou échange contre démo, progs. Vends originaux : Test Drive, Destroyer, Voyage Centre Terre, Red October. **Yacine KHEDDACHE, 1, rue Charles-Faroux (n° 76). Tél. : 44.86.55.23.**

Achète A 500 + écran coul. + imprim. + log. (jeux + util.). Le tout pour 4 500 F/5 000 F. **Sylvain NAULET, La Cruchelière Le Vieil-Bauge, 49150 Baugé. Tél. : 41.89.27.65.**

Recherche jeux Nintendo à prix compétitifs entre 100 et 200 F. **Gregory MIMONET, 10, quai Leon-Blum, 92150 Suresne. Tél. : 42.04.50.95.**

Je viens d'acquérir un 520 STE et je cherche des contacts afin de me procurer des logs jeux ou utili. compatible avec STE. Merci. **Gérard GOUTTARD, 9, rue Borie, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.93.02.55.**

Achète monit. coul. CPC 6128 et disq. sur le loto. **Daniel RIGHETTI, 15, rue Neuve, 38230 Charvieu. Tél. : 78.32.43.52 (après 20 h).**

Achète A 500 + Extra 501 + souris + jeux en tb état général. Faire offre. **Julien PENEL, 18, allée des Pivoines, 62360 Hesdin-l'Abbée.**

Urgent cherche disq. pour 6128 (Amstrad), une cinquantaine, a 10 F pièce (500 F les 50). **Christophe LAMOTTE, 22, rue Georges-Clemenceau, 92170 Vanves. Tél. : 46.45.15.58.**

Recherche pour 520 STF, moniteur SM 124 + impr. (aiguilles). Étudie toute propos. Cherche contact sérieux. En-

PETITES ANNONCES

Bon pour une annonce gratuite

Ecrivez en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Cependant, seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt : 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

Tilt n° 74

RUBRIQUE CHOISIE :

- ACHATS
- VENTES
- ÉCHANGES
- CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

voyez liste. **Clément BUDIN, Brangues, 38510 Morestel.**

Achète pour Amstrad 6128 nbx jeux (100 env.) récents ou non à prix moyen. **Sandrine GIBOULOT, Rosey, 70000 Vesoul. Tél. : 84.78.88.57.**

Achète jeux d'action et d'arcade comme Cabal et Op. Thunderbolt. J'en veux 2 pour 100 F. Urgent ! Sur Amiga 500. **Mallory VOULOIR, 1, place de Gand, 37100 Tours. Tél. : 47.41.41.94.**

Ayant un lecteur CBM 4040, je cherche à un prix intéressant, une interface Bus IEEE 488 ou Buscard II. Faire offre. **Jean-Pierre BOUCHARINC, 11, chemin de Beauchène, 84420 Piolenc. Tél. : 90.37.58.05.**

Achète TV couleur 24 cm + Atari 520 STF ou Amiga 500 + A 501 sur Paris-banlieue. Faire offre écrire ou laisser message sur le répondeur. **Raphaël BERNA, 15, passage du Génie, 75012 Paris. Tél. : 43.72.64.64.**

Recherche épave 520 ST avec lecteur. DF en état de marche 500 F. Lecture DF int. 400 F ou ext. 500 F, et souris pour ST 100 F. **Christian. Tél. : 46.59.93.54 (w.e.).**

Recherche progr. originaux pour Atari ST à prix raisonnable. Ex. : Zanigolf-Bivouac + aventures françaises + autres. Faire offre. **Raymond GASSER, 15, rue Maréchal-Leclerc, 57990 Hundling. Tél. : 87.02.43.14 (de 18 h à 20 h).**

Achète extention pour Amiga 500. Prix entre 400 et 500 F. **Franck LECOQ, 31, rue Victor-Hugo, 95870 Bezons. Tél. : 30.76.77.11.**

Achète Atari 520 ST moniteur couleur tbé. 2 800 F maxi. Achète aussi jeux sur console CBS + manettes. **Jérome DELANGLE, 4, rue de la Joute aux Cerfs, 78610 Le Perray. Tél. : 34.84.62.51.**

Achète cartouche Nintendo à bas prix (100 F). Si possible : Rush n'Attack, Super Mario II + Karr Warriors, Pistop II, Op. Wolf. **Yann BLITTE, 12, avenue Joliot-Curie, 95200 Sarcelles. Tél. : 39.86.36.08.**

Achète Amiga 500 pour 2 000 F environ ou A 500 + A 501 pour 3 000 F environ. Demander Erik. **Tél. : 60.86.28.02 (entre 17 h-21 h).**

Cherche cartouches jeux Atari 800 XL. Faire offre avec titre et prix. **Jean ALLEMAND, 114, route de Paris, 24750 Perigueux. Tél. : 53.09.24.74.**

Achète original de Daley Thompson Challenge sur ST ou échange contre Test Drive ou Carrier Command. Vends Tilt n° 39 à 71. Prix : 5 F pièce. **Robert BERENGER, 14, passage du Pré-des-Sœurs, 42100 Saint-Etienne.**

Recherche lect. de disk pour C 64 b.é. Faire proposition si possible avec log. **Laurent FOUILLIT, 4, allée des Violettes, 94260 L'Hay-les-Roses. Tél. : 46.87.36.90.**

Achète Atari 520 STF (DFNR) 1 600 F, 3 200 F avec moniteur coul. (plus si tbé.) Et/ou avec progr. Etudie toutes propositions. **Gaël TRINQUART, 18, boulevard de La Vrille, 36000 Châteauroux. Tél. : 54.27.08.48.**

Achète pour A 500 logs. orig. Vends Handy Scanner neuf : 1 300 F. Cherche imprim. pour Amiga. Vends pour C 64 Action Replax 4 : 250 F. **Stéphane GARCIA, 57, boulevard Poniatowski, 75012 Paris. Tél. : 43.44.79.02.**

Recherche Sierra On Line orig. : dont King's Quest sur Amiga (1, 2, 3). **Thierry BONFILS, 71, passage d'Alembert, 38000 Grenoble. Tél. : 76.96.71.32.**

Cherche C 64 + nbrx. jeux (disq). Région Toulonnaise ! Si possible moins de 800 F. Vite. **François-Xavier BASINI, La Villa d'Espagne, 7, bd Beaumarchais, 83200 Toulon. Tél. : 94.92.62.16.**

Achète pour Atari 520 STF, moniteur monochrome bon état et récent. **Loic LE CREFF, Kervoter, 56850 Caudan.**

Recherche quelqu'un possédant un Amiga et une imprimante Mannesman Tally MT 81. Je cherche 1 driver et 1 traitement de texte pour MT 81. **Johann Faillard, 27, rue des Noyers, 93330 Aubervilliers. Tél. : 48.39.36.06.**

Achète 30 F. Cartouches pour Vic 20. **Eric ANANOFF, 5, avenue Mozart, 75016 Paris. Tél. : 45.27.42.10.**

Achète Extension 512K pour Amiga 500 pas plus de 450 F. **Philippe BACHET, 44, avenue des Fauvettes, 91600 Savigny-sur-Orge.**

ECHANGES

Amiga ! Cherche contacts pour échange jeux région Château-Thierry, vds aussi sur Amstrad jeux et disq. vierges... prix t. bas. **Thibault LEROY, 3 bis, rue Maurice Clausse, 02400 Chierry. Tél. : 23.70.88.94.**

TO 9 +, Amiga cherche correspondants. **Jean-Michel EDEL, Chambreuil, 15300 Murat.**

Cherche contact sur Nieure et Cher pour échanges sur 520 STF. Possède un choix très varié de log. aime surtout aventure/rôle. **Renaud GUILLE, 17, rue des Ardilles, 58200 Cosne/Loire. Tél. : 86.26.64.65.**

Mac cherche contacts pour achat ou échange de jeux (Macgolf FS Gato Apachestrike Pirates Darkcastle...) **Tangui FAVREAU, 29, allée du Clos Gagneur, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.05.07.24.**

Echange sur C 218 ! Cherche utili. et PO mode 128, Virgule Senior 128 revues 1ST n° 10-25 et ST, Maga 21-37, cherche contacts posses. Atari Mega - STet Commodore 128. **Georges-André ZAWADSKI, Sylvio Gesell Strasse 17, B-4780 Saint Vith. Belgique. Tél. : 080.22.64.66.**

Echange nbx jeux sur CPC 464, K7, réponse assurée. **Yannick BOULAY, St Germain le Vasson, 14190, Grainville Langannerie. Tél. : 31.90.51.39.**

Amiga achète, échange montages électronique (plans) dom. public et autres recherche ext mémoire pour Amiga 1000, bas prix. **Roger WATREMEZ, 33, rue Pierre Semard Leval, 59620 Aulnoye-Aymeries. Tél. : 27.67.37.98.**

Cherche contacts sur Amiga 2000, cherche prgs util. (vidéo, communication, cherche Genlock, bas prix. **Victor DE SOUSA, 22, rue Marc Seguin, 26000 Valence. Tél. : 75.55.66.34.**

Salut ! Cheche possesseurs de Spectrum + 2 ou autre Spectrum pour échanger jeux réponse assurée, partout en France. **Ludovic DELZENNE, 40, rue des Commices, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.47.25.17.**

Cherche contacts sur Amiga 500 pour échange de jeux envoyez vos listes ANOSTO. **Emmanuel BILLON, Le Bourg, 71550.**

Vends ou échange Yaksa pour console Nec : 300 F ou échangerais contre P 47 ou Ninja Warrior ou Gunhed. **Sylvain BLANCHOT, Glux-en-Glenne, 58370 Villapourçon. Tél. : 86.78.63.55.**

Cherche contact sur Atari ST en France et la région 73, 74, possède (Xenon II, Hard Heavy...) Ech. jeux env. liste. **Yann LEBRETON, 21, rue des Grillons cité Champoulet, 73600 Moutiers. Tél. : 79.24.45.70.**

C 64 échange jeux uniquement. Possède (Shinobi, Batman Movie, Altered Beast...) Cherche Op Jupiter...) envoyer liste. **Laurent MADRAS, 166, avenue Saint Exupery, 69500 Bron. Tél. : 78.01.78.62.**

Cherche contact sur Amiga pour échange. **Patrick COIN, 54, rue de Franceville, 93220 Gagny. Tél. : 43.30.16.66.**

Cherche contact pour échanges de jeux sur ST et Amiga, si possible dans la région de Franconville, merci. **Vincent PASQUEREAU, 3, rue des Morillons, 95130 Franconville. Tél. : 34.14.61.01 (entre 17 h 30 et 19 h).**

Amiga cherche contacts pour échang. Vends jeux, réponse assurée. **Thierry BALLIER, Hotel du Temple, 1, rue Charles Babut, 30000 Nîmes.**

Vds ou éch. jeux sur C 64 poss. Au 28.10.89, Iron Lord Fred II, Strider, etc. Rech. Groupes Clubs. **Thomas OUAKIL, 10, av. St Foy, 93220 Gagny. Tél. : 43.81.51.04.**

Recherche contacts pour échanger des idées et astuces rapidement réponse assurée à 100%. **Wilfried THÈVES, Mercières aux Bois, 60610 La Croix St Ouen. Tél. : 44.41.27.95.**

Echange softs pour GS. Réponse assurée. **Philippe COLLOTTE, 2, avenue du Château d'Eau, 90000 Belfort.**

Echange ou vends jeux originaux sur C 64 (Double Dragon, Gunship...) en disq. Contact sérieux. **Eric DESCOMBES, 69110 Saint-Foy-les-Lyon. Tél. : 78.59.40.25.**

Sun Connection cherche encore + de programmeurs, graphistes, musiciens. **SOLO, 16, rue des Vallées, 92700 Colombes.**

PC cherche contacts durables pour échanges logiciels et util. réponse assurée à 100%. **Emmanuel BOUFFERET, 1, rue Pierre Loti, 42300 Mably.**

Amiga, échange jeux et Idémos, envoyer liste, réponse rapide et assurée. Cherche contacts sur Bourges et environ. **Patrice COULON, 34, av, Jean Vacher, 18500 Mehun sur Yevre. Tél. : 48.57.15.01 (à partir de 19 h).**

Vends disquettes vierges (3,5), déjà servies, échange jeux Amiga. Réponse assurée (région centre). **Julien FERRANDOU, La Bretonnière Saché, 37190 Azay-le-Rideau. Tél. : 47.26.86.53.**

Cherche contact sur PC, cherche ZC Mc Kraken. Merci d'avance. **Nathalie WILLARD, 7, rue Mousset-Robert, 75012 Paris. Tél. : 46.28.14.16.**

Echange nbx jeux sur Atari ST. **Arkadiusz MIHEWICZ, 44. W. Witosa 3/41, 97-400 Belchatow Wof. Piotrkowskie. Pologne. Tél. : 22.28.6.**

Amiga 500 échange jeux. Réponse assurée, dans la région si possible, envoyez vos listes. **Marc NIGGEL, 17, rue Beausite, 30230 Bouillargues. Tél. : 66.20.00.62.**

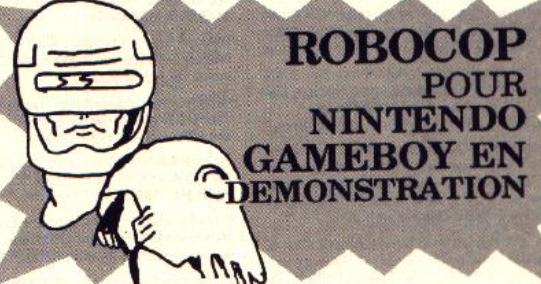
Shoot Again

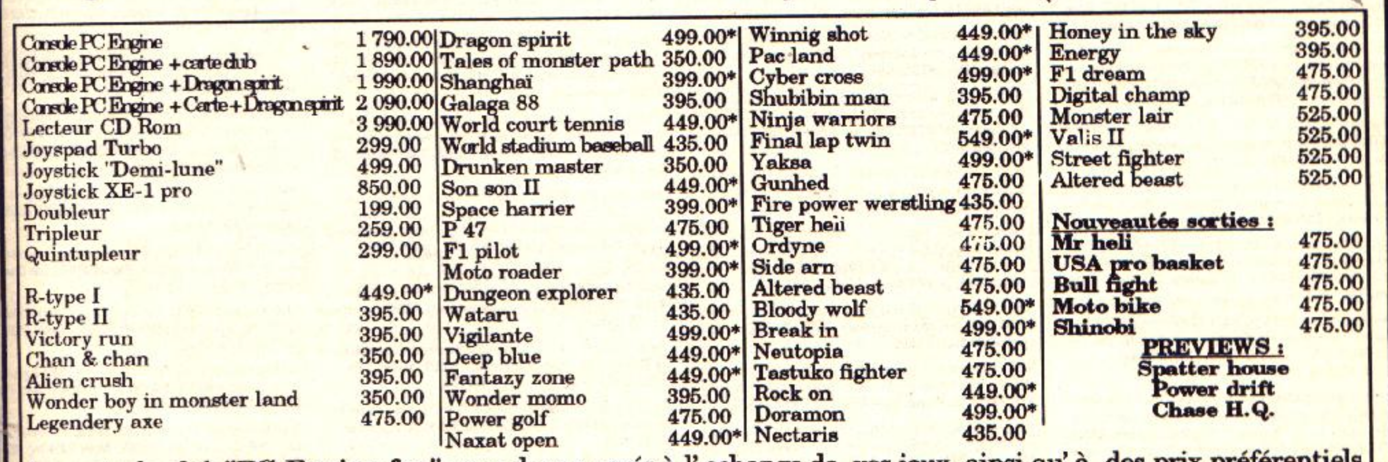
145, RUE DE FLANDRE 75019 PARIS METRO CRIMEE DU LUNDI AU SAMEDI 10 H / 19 H 30 TEL. : 40 38 02 38

NOUVEAU 2 LIGNES TELEPHONIQUES : 40.38.02.38 ET 40.34.36.26

SHOOT AGAIN VOUS SOUHAITE UNE TRES BONNE ANNEE 1990







Console PC Engine	1 790.00	Dragon spirit	499.00*	Winnig shot	449.00*	Honey in the sky	395.00
Console PC Engine + carte club	1 890.00	Tales of monster path	350.00	Pac land	449.00*	Energy	395.00
Console PC Engine + Dragon spirit	1 990.00	Shanghaï	399.00*	Cyber cross	499.00*	F1 dream	475.00
Console PC Engine + Carte + Dragon spirit	2 090.00	Galaga 88	395.00	Shubibin man	395.00	Digital champ	475.00
Lecteur CD Rom	3 990.00	World court tennis	449.00*	Ninja warriors	475.00	Monster lair	525.00
Joyspad Turbo	299.00	World stadium baseball	435.00	Final lap twin	549.00*	Valis II	525.00
Joystick "Demi-lune"	499.00	Drunken master	350.00	Yaksa	499.00*	Street fighter	525.00
Joystick XE-1 pro	850.00	Son son II	449.00*	Gunhed	475.00	Altered beast	525.00
Doubleur	199.00	Space harrier	399.00*	Fire power werstling	435.00		
Tripleur	259.00	P 47	475.00	Tiger heli	475.00	**Nouveautés sorties :**	
Quintupleur	299.00	F1 pilot	499.00*	Ordyne	475.00	**Mr heli**	475.00
		Moto roader	399.00*	Side arn	475.00	**USA pro basket**	475.00
R-type I	449.00*	Dungeon explorer	435.00	Altered beast	475.00	**Bull fight**	475.00
R-type II	395.00	Wataru	435.00	Bloody wolf	549.00*	**Moto bike**	475.00
Victory run	395.00	Vigilante	499.00*	Break in	499.00*	**Shinobi**	475.00
Chan & chan	350.00	Deep blue	449.00*	Neutopia	475.00	**PREVIEWS :**	
Alien crush	395.00	Fantazy zone	449.00*	Tastuko fighter	475.00	**Spatter house**	
Wonder boy in monster land	350.00	Wonder momo	395.00	Rock on	449.00*	**Power drift**	
Legendery axe	475.00	Power golf	475.00	Doramon	499.00*	**Chase H.Q.**	
		Naxat open	449.00*	Nectaris	435.00		

La carte du club **"PC Engine fan"** vous donne accés à l' echange de vos jeux, ainsi qu' à des prix préférentiels sur toute la logithèque NEC (sur tout les titres mentionnées d' une étoile dans la liste ci-dessus). Avec votre carte, vous bénéficirez des promotions à venir, dans l' année 1990, annoncées régulièrement dans TILT !

VOUS PENSEZ CONSOLE, ALORS, PENSEZ SHOOT AGAIN, LE SPECIALISTE

SEGA

Console SEGA de base	990.00	JEUX :		American pro football	299.00	Speel caster	299.00
Console master system plus	1 149.00	Altered beast	299.00	American base ball	299.00	Cloud master	299.00
Lunettes 3D	290.00	Vigilante	299.00	Wonder boy III	299.00	Tennis ace	299.00
Light phaser	349.00	Alex kidd III	299.00	Ghostbusters	299.00	Psycho fox	299.00
Control stick	149.00	California games	299.00	Casino games	299.00	A venir :	
Accélérateur	129.00	Wanted	299.00	Galaxy force	299.00	Golden axe	Fev.

NINTENDO

Adaptateur	299
Dragon spirit	395
Fantazy zone II	395
Grysor	395
Gradius II	395
Great tank	395
Life force	395

Operation wolf	395
Star war	395
Thunderbird	395
Twinbee III	395
ROBOCOP	395
	395

VENTE PAR CORRESPONDANCE TEL : 40.34.36.26

NOM...
PRENOM.....................................
ADRESSE....................................

Tél :...
CODE POSTAL.............................
VILLE..

Veuillez m'envoyez le matériel suivant :.............................

Montant :..................
Frais de port :...........
Soit.........................Frs

○ Réglement par chèque à l'ordre de SHOOT AGAIN (Frais de port jeu 25 frs/console 60 frs)

○ Réglement en contre remboursement (Frais de port jeu 40 frs/console 80 frs)

BON DE COMMANDE A DECOUPER, PUIS A RETOURNER A SHOOT AGAIN 145 RUE DE FLANDRE, 75 019 PARIS

PETITES ANNONCES

Vds jeux orig. pour Amiga, tbé, Gee Bee, Air Rally, 90 F, Barbarian 90 F, RVF Honda 160 F, le tout 290 F, cherche disquette 3 1/2 à 5 francs. **Gérald PEREIRA. Tél. : 45.76.19.25.**

Echange jeux orig. **Stéphane MEAL, 11, avenue du Panorama, 91400 Orsay. Tél. : 69.28.34.04.**

Echange sur Atari STF : Strider, Cosmic Pirate, Explora II, Cybernoïd II et Indiana Jones Aventure. **Deva DE CONDAPPA, 57, rue Condorcet, 75009 Paris. Tél. : 42.85.43.10.**

Amigaman échange nbx jeux cherche nbx correspondants, réponse assurée. **Fabrice ZECCHIN, rue du Bourg, 971920 Martigny, Suisse. Tél. : 026.22.42.74.**

Cherche contacts sur Atari, Amiga et Macintosh pour échange astuce, idées et originaux, vends aussi disq. vierge 3 1/2, 2,50 F l'unité. **Christian DELPORT, 14, impasse Mousseau, 93400 St Ouen. Tél. : 40.12.16.70.**

Graphiste amateur (18 ans) cherche personne + ou - pro pour lui enseigner l'art du graphisme à haut niveau. **Christophe DUPARQUET, 1, allée du Roussillon, 38130 Echirolles. Tél. : 76.22.42.37.**

Amiga cherche programmeurs pour création jeux divers (rôle, arcade), Pyrénées Atlantiques, pas d'échanges. **Gabriel HIRIAT, 34, av. Oihan Alde, 64500 Ciboure. Tél. : 59.47.36.57.**

Cherche infos Midi sur Amiga. Cherche Doc Assembleur Amiga et Music ST. Recherche bon dessinateurs pour créations jeux/Demos. Vds Nec + jeux. **Joseph DIASO, Quartier Mermoz, bat. D, n° 2, 54240 Joeuf. Tél. : 82.46.95.12 (téléphoner après 18 h ou week-end).**

Vds ou éch. nbx logiciels, Falcon, New Zealand, Altered Beast, Zany Golf, Iron Lord, Populous 1/2, Targhan, Strider, W. Dreams, Kult, Fun Face. **Arnaud DUTHU, 10, place des Carmes, 13800 Istres. Tél. : 42.55.43.32 (libre tout le week-end et à partir de 18 h en semaine).**

STF maniaque cherche correspondant sérieux pour échanges sympas sur 520 STF, téléphonez ou envoyez liste. **Frédéric MANISSE, 2, résidence Le Papay-Boinville-le-Gaillard, 78660 Ablis. Tél. : 30.59.04.33.**

Echange jeux sur C 64, disq., réponse assurée. **Jérome HEDTMANN, 5, rue du Général de Tassigny, 67150 Erstein. Tél. : 88.98.66.02.**

Recherche contact sur PC sur environnement graphique et langage et jeux de simulation. **Kunthira HING, 4, rue César Franck, 78100 St-Germain-en-Laye.**

Echange jeux disq, pour Atari 800 XL, cherche Death Race Rockford Dark, Chambers, Winter Events, Excelsor et autres... **Frédéric GOULEY, 1, rue des Luthiers, 14000 Caen. Tél. : 31.47.66.05.**

C 64/disq. échange nbx jeux, cherche contacts sérieux et durables, réponse assurée à 100% (cherche Indy/av). **Fabrice BERNARD, 19, bd de Bercy, 75012 Paris. Tél. : 43.40.50.38.**

Cherche contacts sérieux sur Atari 1040/520 ST, adresser liste, recherche log. mus./simul./éduc./doc., réponse assurée, retour France-Toulon, 05/90. **Jean-Claude MOUGEOT, Ambassade de France au Brésil, Valise Diplomatique, M-A-E 37, quai d'Orsay, 75007 Paris. Tél. : 613.21.53.54.**

Amiga 500 cherche contacts sérieux et rapides pour échange de softs (util./jeux/etc), bienvenus à tous. Réponse ass. 100%. **Eddy ELUERE, 46, rue Jean-Jaurès, Crégy-les-Meaux, 77124 Villenoy. Tél. : 64.34.66.83.**

Achète ou échange log. originaux pour Atari ST et Amiga, cherche wargames, cartouches Nec, Sega, Nintendo contre softs Amiga ou ST. **Manuel KOCINBOISKA, 31, rue Isidore François, 80000 Amiens. Tél. : 22.44.41.05.**

Echange K7 Nintendo pour adaptateur, possède Dragon Spirit, Op Wolf, Grysoe, Thunderbirds, Track Field 2, etc. Ecrivez nbx + timbre réponse assurée. **David JUHENS, 42, boulevard Felix Faure, 93300 Auvervilliers. Tél. : 48.34.19.82.**

Salut à tous. Echange jeux sur C 64 uniquement sur disq. Contacts sérieux, débutants ou initiés, j'attends vos liste à tous. Atchao ! **Pascal WONG, 29, rue de Montreuil, 75011 Paris.**

Echange sur Atari ST, possède de très nbx jeux, je peux me déplacer dans la région du 93. Contactez-moi... **Jean-François GERARD, 93370 Montfermeil. Tél. : 43.51.82.05.**

Echange nbx jeux sur disq. et K7 pour Atari XL/XE, je cherche aussi une tablette graphique, et des livres sur XL/XE. **Miguel LETEMPLIER, 91, avenue Jean Mermoz, 44500 La Baule. Tél. : 40.60.13.49.**

Echange jeux pour A 500 et C 64, achète ext. pour 500 F, vends TO 7/70 + manette + jeux, cherche A 500 pour 2 500 F, cherche club dans l'Allier. **Frédéric LAURAINE, 12, rue La Font, St Martin, 03400 Yzeure. Tél. : 70.44.38.31.**

Amiga échange « Slides » Demos, util. domaine public inédits, réalise aussi tout vos graphismes pour Démos, anims ram Tracing, etc. **François RIMASSON, 14, rue Michelet, 35700 Rennes. Tél. : 99.36.23.47.**

Console PC Nec Engine, vds, échange, achète cartouche de jeux, toute proposition sera la bienvenue. **ADEL. Tél. : 42.52.44.96.**

Echange jeux sur Sega, possède Light Phaser, Shinobi, Chofilter, Enduro Racer, Astro Warrior, Pitpot Quartet, etc. Pas sérieux s'abstenir. **Franck PHILIPPE, 6, résidence du Bosquet, 02170 Le Nouvion-en-Thierache.**

Cherche contacts sérieux sympas et durables sur Amiga 500 (région parisienne uniquement). **Thierry PARROT, 52, rue Michelet, 95320 Saint-Leu-la-Forêt. Tél. : 34.13.49.86.**

Vds ou échange jeux originaux sur Amiga (Silkworm 120 F, Capitaine Blood, 60 F, Crasy Cars 50 F). **Lewis LAU, 3, rue Lalande, 75014 Paris. Tél. : 43.27.95.69.**

C 64 échange jeux sur disq., contacts sérieux, réponse assurée. Envoyer liste, cherche imprimante pour C 64. **Franck MARTINIER, rue du Stade, 49430 Les Rairies.**

Cherche contacts sérieux et durables pour échange sur 520 et 1040 ST. **Christian SABARROT, 24, av. des Alpes, bat A5, cité des Chataigniers, 77270 Villeparisis. Tél. : 64.80.88.70 (après 20 h).**

Echange ou vds originaux. Réponse assurée**Sébastien BERGOT, 61, rue des Primevères, 62110 Hénin-Beaumont. Tél. : 21.20.59.23.**

Recherche contacts sérieux et durables sur 520 STF. **Frédéric BEDOUET, 6, rue de la Noue, 45380 La Chapelle-Saint-Mesmin. Tél. : 38.88.26.80.**

Pour console Sega échange jeux ou vends jeux 2 Mega, 250 F, 1 Mega 200 F. **Limond HAC, 13, rue Rampal, 75019 Paris. Tél. : 42.38.08.24.**

Amigafan cherche contacts pour échanges de jeux, réponse assurée. Envoyer listes. **Yannick FERSTLER, 6, rue de Bellevue, 57410 Montbron. Tél. : 87.96.33.39.**

PC Cherche contacts sérieux. **Frédéric GLAD, 44, rte de Scy, 57050 Longeville-les-Metz.**

Echange jeux sur C 64, réponse assurée. **Patrick REINA, 70, avenue de Valenton, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : 43.82.67.65.**

Cherche contacts sérieux sur 520 et 1040 STF (util. jeux, etc), contacts durables. Envoyer liste pour réponse assurée. **Bruno CARRERE, 109, rue d'Illiers, 45000 Orléans. Tél. : 38.81.77.81.**

Echange jeux sur ST, réponse rapide et assurée, possède nbx jeux, pas sérieux s'abstenir, (recherche le Rédacteur). **Allan LAFONT, 5, bd du Midi, 93340 Le Raincy.**

Echange uniquement des simulations sportives, ou des courses automobiles, sur PC. Je possède Outrun, Test Drive 1 et 2, the Games... **Nicolas FANUCCI, 25, rue de Longchamp, 75116 Paris. Tél. : 47.04.80.66.**

Salut ! Echange et achète jeux sur console NEC. **Fabrice JOUET, 10, rue Martin Deleuze, 93200 St-Denis. Tél. : 42.43.66.19 (avant 18 h).**

Vds et échange jeux sur Amiga, (Hybris 2, Stunt Car...), recherche digitaliseur sonore à bas prix. Réponse assurée. **STORMBYTE, 21, rue Saint-Martin, 27950 Saint-Marcel.**

Vds ou échange jeux sur Amiga 500, débutants acceptés, réponse assurée à 100%, envoyer liste. **Nicolas EBELE, Le Champet, 73190 St-Baldoph. Tél. : 79.28.35.87.**

Vds ou échange prgs sur Amiga et Commodore 64. **Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chevreufeuilles, 93220 Gany. Tél. : 43.88.09.01.**

Amiga cherche contacts sympas pour échanger des prgs, démos domaine public possède Perfect Sound et plus de 130 musiques, si possible sur Marseille. **Jean-Robert NOUGARET, rés Le Mail, bt G, bd Jourdan, 13014 Marseille. Tél. : 91.63.09.04.**

Débutant sur Amiga 500 cherche contacts sérieux pour échanger Demos et Softs. **Philippe MICHON, 149, boulevard Rabatau, 13010 Marseille.**

Cherche contacts sympas et durables pour échanges jeux sur C 64 disq. **Christian PAUL, 17, rue de Saintonge, 75003 Paris.**

Echange jeux sur Atari ST cherche contacts rapides (dans le Gard) envoyez vos liste. **Jonathan LAGASSE, 59 route de Sauve, 30900 Nîmes. Tél. : 66.23.34.98.**

C 64 cherche contacts pour échanger jeux sur disq. Possède de nbx jeux Test Drive II, Strider, Project Firestar). Réponse assurée. **Fabrice BOURGINE, 5, rue Detoeuf Le Hamelet, 76360 Barentin. Tél. : 35.91.32.59.**

Cherche contacts sérieux sur Apple II. Possède nbx jeux, envoyez vos liste. **Khaled SUUEIDAN, 36, rue de Cursol, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.91.63.70.**

Amiga Cherche contacts pour échanges durables. Réponse assurée. **Christophe MULLER, 16, rue Victor Hugo, 68400 Rieldisheim. Tél. : 89.65.17.79.**

Cherche contacts sympas sur Amiga pour échange de jeux et util. Réponse assurée, envoyer liste. **Lionel PARRA, Quai de Verdun, 84110 Vaison-la-Romaine. Tél. : 90.36.04.17.**

Echange softs sur ST, achète Master Soubd (cartouche + soft) ou STOS Maestro Etro (cartouche), sérieux only. **Sébastien LETHUILLIER, St-Aubin de Cretot, 76190 Yvettot.**

C 64 K7 : vds/échange/achète originaux de qualité et récents, possède nbx prg. Cherche Wargame, Simul. Tank). **David BASSENGHI, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Echange, achète logiciels pour 520 STE. Recherche surtout Seuck Great Giana Sisters. Jeux style Mario Bross et autres jeux arcade-aventure. **Jean-Paul CORONAS, 3, rue Paul-Laffont, 11100 Narbonne. Tél. : 68.41.03.63.**

Cherche contacts pour échanger jeux et util. pour Atari ST (réponse assurée). **Alexandre POINAS, 12, rue Ventefol, 42400 St-Chamond.**

Cherche contacts sérieux pour échanges de jeux et util. sur Atari ST. Cherche clubs dans la région. Merci d'avance. **Olivier LEROY, 32, Les Suvières, avenue des Mimosas, 83700 Saint-Raphaël. Tél. : 94.83.76.07.**

Echange sur Atari ST jeux originaux (Zac, MC, Kracken-Kick, Ofa-Strider...). Seulement dans la région 62, Pas-de-Calais. **Thomas LEROY. Tél. : 21.29.12.56.**

Cherche contacts sur Paris pour échange jeux sur Amiga. **Nicolas ETCHEPARE, 48, rue Raffet, 75016 Paris. Tél. : 45.24.07.77.**

Echange jeux sur Amiga 500. (Shadow of The Beast, Tintin sur la Lune, Great Courts...). Cherche util. de comptabilité. **Olivier COURDOISY, 1, allée des Effes, 94260 Fresnes. Tél. : 42.37.78.31.**

Echange jeux et musiques sur Atari 1040 STF (Xenon, 2 Stunt Car, Altered Beast...) Possède synthétiseur. Envoyer liste. **Cyril SCHREK, 22, rue Colco de Barroncelli, 13310, Saint-Martin-de-Crau.**

Débutant sur A500 cherche contacts sympas et sérieux en vue d'échanges dans toute l'Aquitaine (Lot-et-Garonne), puis cherche émulateur Atari ST. **Jean-Guillaume MONETTA, 77, rue Gambetta, 47320 Clairac. Tél. : 53.84.21.84.**

Echange ou vds jeux TO8, TO9, TO9+ sur disq. 3,5 pouces (Green Beret Prohibition, Bobo, Wizball, Renegade). Réponse assurée. **Laurent BEAUCAMP, 81, rue d'Hennuin, 62370 Audruicq.**

Pour Atari ST recherche les jeux suivant : Zak, Mac, Kraken, Indy (aventure), Maniac Mansion ou autres dans ce style. (entre 18 et 20 h). **Pascal SORAK. Tél. : 75.58.74.23 (de 18 h à 20 h).**

Avis à tous les C64 K7 ! Echange ! Vends/achète jeux. Réponse assurée ! Possède Cabal, Stunt Car Racer, Mic propose soccer, etc. **Fabrice LERAY, 20, avenue du Parc du Grand Blottereau, 44300 Nantes. Tél. : 40.49.94.61.**

echange nbrx softs sur Atari ST. Nbrx jeux. Si possible dans département 49. Achèterait drive 5"1/4 pour Atari. **Cyril JOURDIN, 13, rue Desmazières, 49000 Angers. Tél. : 41.44.36.55.**

Echange jeux sur Atari 520 ST. Réponse assurée. **Frédéric DEBOUT, 32, rue Caumont, 32000 Auch. Tél. : 62.07.16.93.**

Echange jeux + util. PC. Envoyez liste. Réponse assurée. **Nicolas OBERLE, 2, rue Proudhon, 18000 Bourges. Tél. : 48.50.10.75.**

Echange jeux sur 520 ST (Shinobi, Fétiche Maya, Wonderboy 2). Envoyez vos listes. Réponse assurée. **Fabien PREVOT, 19, place Castellane, 66660 Port-Vendres.**

Vends ou échanges jeux sur Sega (Quartet Prowrestling, Altered-Beast)... répondez nbrx. **Jean-Michel THEBAULT, 4, rue du 410e Régiment d'Infanterie, 35000 Rennes. Tél. : 99.54.19.91.**

Amiga 500 cherche contacts sérieux en vue d'échanges divers et durables. **Gabriel POINSIGNOD, 19, rue des Fleurs, 57300 Hagondange (Moselle).**

Tanoy Pocket PC 3 contre cartouches Atari VSC 2600 Magneto C64 ou cartouche MSX1, échange moteur OS 35 neuf contre console Sega ou Nidento. **Pierre SOGNO, Laglière, 73240 St-Genix-sur-Guiers. Tél. : 76.31.61.53.**

Cherche constacts sérieux rapides et durables pour échanges softs 520 ST. Envoyer listes: **Pascal DEMEUSY, Vescemont, route du Rosemont, 90200 Giromagny (Belfort).**

Amiga 500. Cherche contact pour échange de jeux, sérieux, rapide. Envoyer listes. **Philippe DELMAY, rue des Pommiers, boîte postale 5, B-4341 Awans, Belgique.**

Cherche contacts sympas sur Amiga et PC (touts formats) + acdepte et donne astuces pour jeux (plans, solutions) pour Amiga. **Stéphane LECRIVAIN, 28, rue Metrich, 57480 Malling. Tél. : 82.34.59.67.**

Amiga 500 échange jeux et util. Débutants bienvenus. Réponse à tous rapidement ! **Maxime DE VIMAL, lycée St-Lazare, BP 138, 71404 Autun. Tél. : 85.24.04.39 (week-end).**

Atari ST cherche contacts sérieux pour échange en tous genres. **Benjamin LALISSE, Fosse aux Lapins, 80600 Dollens. Tél. : 22.77.16.91 (w.e.).**

Cherche contacts sur Amiga. Réponse assurée. **Lionel HUBSCHWERLIN, 31, rue de Baradel, 15000 Aurillac. Tél. : 71.64.15.76.**

PC et compatibles cherche contacts pour jeux ou util. Possède nbrx jeux, réponse assurée, env. liste. **Alexis RANGEARD, 3, rue du Stade, 75170 Chateau-Salins. Tél. : 87.05.28.50.**

Salut ! Cherche contact pour échange de logiciels sur Atari ST. Réponse assurée. Merci ! **Christophe HESTERS, 20, rue des Pins, 56830 Gestel. Tél. : 97.05.15.31.**

PC échange log. réponse assurée. Cherche Window 2 ou suiv., Populous. Possède Sincity, Zak, Mackracken. Ch. Star LC10 couleur. **Bruno LE GUILLOU, 6, allée d'Evreux, appt 92, 76000 Rouen.**

Cherche contacts sympa pour échange sur Amiga. pas sérieux s'abstenir. Réponse assurée. **Xavier RETAUX, Le Reboul, 26150 Laval d'Aix.**

Vds sélecteur face, 60 F (rien à souder). Cherche contacts pour programmation. Echange util., jeux. **Alexandre BENOIT, 20, rue de Crouel, 63000 Clermont-Fd. Tél. : 73.91.34.35.**

Cherche jeux sur C64 K7 (Shinobi, Altered Beast...). **Nicolas GALLOT, 195, bd Jean-Yole, 85170 Les Lucs-sur-Boulogne. Tél. : 51.31.26.00 (w.e.).**

Amiga cherche contacts sérieux en vue d'échanges rapides de jeux. **Jean-Michel MAGNIEN, 31, place Noël-Blache, 83100 Toulon. Tél. : 94.89.16.40 (après 20 h).**

Vds jeux Atari 520 STF originaux 80 F pièce Falcon 1 et 2, Dungeon Master Kult Starray Ultima 4 Defender of the Crown, C Warrior, etc. **Claude OLLIVIER, La Grande Plaine, bât. A3, bd des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Cherche contacts sur 520/1040 STF. Envoyer vos listes. **Jean-Luc JOURDAIN, 14, avenue du 15 août, Marboue, 28200 Chateaudun.**

Amiga échange ou vends jeux. **Stéphane SERRA, 17, bd Henri-Loubet, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.89.32.88 (après 19 h).**

Vds ou échange nbrx jeux Sega (Shinobi, Zillionz, Fantazy, Zone 3...). **David MICHAUD, chez Pauly, 16110 Pranzac. Tél. : 45.70.35.69. (20 h + w.e.).**

Echange ou vends jeux Atari ST et Amiga (Adidas Voulley, Green Courts, Interphase, Dogs of War, Roller Coster, Coup du Menhir, etc.). **Laurent BOUMEDDANE, 9, av. de la Redoute, 92600 Asnières.**

PC-ISTE échange jeux. Aussi utilit. Envoyez vite vos listes. Réponse 100 % assurée. **Marc MELEARD, 12-14, cité Popincourt, 75011 Paris.**

Stop ! Si tu as 1 STF 520, échange et vds log. contact dur. env. liste. Réponse assurée. **Pascal JUGE, Les Chasses, 53160 St-Pierre-sur-Orthe.**

Cherche contacts pour échange sur ST (nbrx softs). Envoyer liste. **Jean-Marc HERLIN, 6, villa Laugier, 75017 Paris. Tél. : 47.63.54.95.**

Echange jeux pour Amiga et Atari. Vds disks 3 pouces et demi, neufs. **Frédéric PARRES, résidence Saint-Pierre, bât 15, 13700 Marignane.**

Vends/échange soft dom. public, 18 à 50 F. Catalogue gratuit, 25 F port. PC/compatible. **Alain ABBOU, 107, crs Tolstoï, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.85.95.89.**

Echange et recherche jeux et utilitaires sur Amiga 500. Réponse assurée. Envoyez liste. **Mathieu FREY, 6, rue Gambetta, 67800 Bischheim. Tél. : 88.33.47.17.**

Recherche contacts sympas et durables pour échange jeux sur Atari STF. **Patrick MERHEB, La Vieille Cour, 49140, Seiches-sur-le-Loir. Tél. : 41.42.59.49.**

Atari ST cherche contacts sympas, pour échanger jeux ! Réponse assurée. Envoyez vos liste ! **Xavier LACOSTE, boîte postale 17, Barsac, 33720 Podensac. Tél. : 56.27.05.92.**

Echange ou vends jeux et utilit. Amiga. Uniquement suisse. Réponse et rapidité garanties. **Nicolas SCHINDELHOLZ, 22 bis, rue des Gorges, CH-2746, Moutier, Suisse. Tél. : 032.93.33.17.**

Amiga. Cherche contacts sympas pour échanger jeux. Envoyer listes !... **Frantz PICOTIN, résidence Canterane, 13, rue Jules-Verne, 33270 Floirac.**

Echange, vds, achète softs pour Amiga. Envoyer liste. Réponse assurée. Achète disk 3,5 à 4 FF. Achète digitaliseur de sons (200 F). **Tony CASAL, résidence du Cornet, 59211 Santes. Tél. : 20.07.88.76 (18 h-20 h).**

ST échange jeux. Envoyez vos listes. **Erik ROBERTSON, appt. 25, 8 bis, rue Bernard-Mule, 31400 Toulouse. Tél. : 61.80.73.05.**

Salut ! Echange jeux et util. sur C-64/128. Cherche contacts sérieux. Réponse assurée... **Olivier BROUSSEAU, 12, rue de la Colonne, 85260 Saint-Supice-le-Verdon. Tél. : 51.42.83.42.**

Amiga échange ou vds jeux. **Thierry BALLIER, hôtel du Temple, 1, rue Charles-Babut, 30000 Nimes.**

Bon Noël ! Achète digitaliseur pas cher. Cherche contacts, échange jeux, utilit. Cherche démos. Possède un Atari ST. **Antoine MARTIN, 48, rue Mozart, 76230 Bois-Guillaume. Tél. : 35.61.58.12 (après 17 h).**

Fans Atari échange jeux. **Cedric ENGLEBERT, BP 203, 40-49, Liège X, Belgique.**

Atari 520 STF cherche contacts sérieux et rapides dans toute la France (réponse assurée). Envoyez vos listes. **Stéphane MAGIERA, 29, rue de Blaton. Tél. : 27.68.11.63.**

Echange ou vends softs sur 520 ST. Possède Shufflepuck Café, Altered Beast. Cherche contacts sérieux, rapides et durables. Envoy. liste. **Pascal DEMEUSY, Vescemont, route du Rosemont, 90200 Giromagny, Cedex 26 (Belfort).**

Echange nbrx utilit. et jeux. Liste contre timbre. Echange camera video contre Hanoy scanner type 2 ou 4. **Christophe PHILIPPE, 1, rue Gustave-Charpentier, 56100 Lorient. Tél. : 97.83.79.17.**

Cherche contacts sérieux sur Amiga pour échanges sympas de jeux, utilit. **Frédéric ARU, 527, route d'Aspremont, villa Vista, 06690 Tournette Levens A.M. Tél. : 93.91.03.54.**

Amiga, échange ou vends nbrx jeux. Réponse à tous et rapidement ! **Maxime DEVIMAL, lycée St-Lazare, 14, rue aux Raz, 71400 Autun. Tél. : 85.54.13.21.**

Echange jeux et utilit. sur Atari ST (envoyez listes). Réponse assurée et ultra rapide. Seulement Suisse. **Patrick HAYMOZ, route de Bourguillon, 91723 Marly (FR) Suisse.**

Amiga 500 recherche contacts pour échange. Réponse assurée à 100 %. **Olivier BUCKENMEYER, 2, rue d'Illfurth, 68720 Zillisheim.**

Echange log. éducatif sur Atari 520 STF. Envoyer listes. Réponse 100 % assurée. **Claude DEWINTRE, Petit-Bois Pinhem, 62570 Wizernes.**

Cherche correspondants sérieux sur ST/STE DF. Envoyer listes, timbres. Possède nbrx jeux. Réponse assurée. **Conrad MAISGAARD, 3, rue du Grand Pré, 84160 Lourmarin (84). Tél. : 90.68.22.92.**

Vends ou échange jeux sur Atari ST. Possède Indy, Xenon 2, etc. Chercher Shadowgates, annonce sérieuse. Envoyez vos listes. Réponse assurée à 100 %. **Jerôme WINDAL, 3 bis, Carrière Lebrun, 59910 Bondues. Tél. : 20.46.24.52.**

C 64 échange nbrx progr. sur disq. Réponse assurée. **Jean-Luc CROSLAND, 37, rue d'Etigny, 32550 Pavie.**

Echange ou vds orig. pour CPC : Silent Service et l'Empire contre-attaque contre jeux PC ou PCW. **Marc FERRADINI, 151, bd Jacques-Cartier, 35000 Rennes. Tél. : 99.32.40.23.**

Atariste italien cherche contacts avec France pour échanger jeux. Je parle français, italien, allemand, anglais. **Bruno Giovanni GALLI, Fermo Posta Centrale, 10100 Torino (Italie).**

Amigaman cherche 1 pers. pour leçons Assembleur gratuites. **Laurent COLA, 128, avenue Emile-Vincent, 83000 Toulon (Var), France. Tél. : 94.62.18.12.**

Echange ou vends jeux sur Atari ST et Amiga (Turbo Out Run, Ghosbuster 2, Draken, etc). **Laurent BOUMEDDANE, 9, av, de la Redoute, 92600 Asnières.**

Echange ou vends Oil Imperium sur PC (orig.). Recherche carte sonore Adlib (adresse de l'importateur), vends Ufo de Sublogic (orig.). **Jean-Louis DEYRIS, 129, res-les-Fougères, 33480 Castelnau-de-Médoc. Tél. : 56.88.87.13.**

520 ST cherche contacts sérieux pour échanger jeux ou util. **Franck BURDEYRON, les Genevriers, 39260 Charchilla. Tél. : 84.42.03.53 (w.e.).**

Débutant cherche contacts sur Spec. 48/128 K (liaison assurée et durable). Recherche orig. Airborne, Ranger sur K7. **Richard BUI, 2, rue de Locronan, 44300 Nantes. Tél. : 40.30.34.43.**

Amiga 2000 cherche contacts pour trucs, astuces, docs, etc. Echange jeux utilitaires. **Richard DURAND, Lot-sur-la Charmeraie, 30510 Generac. Tél. : 66.01.87.49 (19 h-21 h).**

Appel 2C cherche contacts pour échange. **Alain SEUVE, Fabas, 82170 Grisolles. Tél. : 63.64.13.20.**

Cherche contacts pour échange sur Amiga et C 64. Vds orig. de Indy Aventure : 50 F sur Amiga. **Hervé LE GUIFFANT, 12, résidence des Thermes, 78230 Le Pecq. Tél. : 30.87.03.99.**

Echange (surtout des jeux) sur Atari 520 STF. Recherche Great Courts. **Edgar BAUDIN, 9, rue du Colonel-Fabien, 14860 Ranville. Tél. : 31.78.68.49.**

520 STF échange jeux. Vds MT81 Tally : Neuf, jamais servie : 999 F, imprim. laser A320, neuve, valeur 9 000 F, vendue 4 500 F (pour PC). Fournis carte. **Chanh WGOUN, 8, allée des Pâquerettes, 78990 Elancourt. Tél. : 30.62.26.84.**

Vds, échange ou achète jeux. Envoyer liste. **Jonathan COULON, 16 bis, rue Bardinet, 75014 Paris. Tél. : 45.40.65.99.**

Cherche pers. pouvant donner infos sur création graphique sur C 64, C 128. **Jean-Marc LOUVET, 38, rue Emile-Zola, 59187 Dechy.**

Salut ! Echange jeux utilitaires... sur Atari 520 STF. Cherche bonnes démos. Achète aussi impr. pas cher (1 000 F). Meu !! **Antoine MARTIN, 48, rue Mozart, 76230 Bois-Guillaume. Tél. : 35.61.58.12.**

Echange jeux sur ST. Possède Stunt Car Shufflepuck Cafe, etc. Envoyer vos liste. Réponse assurée. A bientôt. **Jean-Patrice LATOUR, 12, rue du Près de la Comtesse, 77160 Provins. Tél. : 64.08.90.23.**

Cherche contacts sérieux pour Atari 520 ST pour échange jeux, démo, etc. Envoyer vos listes. Réponse assurée. **Eric BENOULT, 40, Grande Rue, Neufmontiers, 77124 Nillenoy. Tél. : 60.23.16.64.**

Echange jeux sur Atari 520 St et sur Amiga 500. Envoyez liste. **Jean-Pierre BALAT, 115, rue Barthélémy-Delespaul, 59000 Lille. Tél. : 20.52.32.03.**

Amiga 500 cherche contact pour échanges. Envoyer liste. Réponse assurée à 100 %. **Stéphane REGIMBART, 219, rue de la Source, 77190 Dammarie-les-Lys.**

Stop ! Echange jeux sur ST DF. Possède Beach Volley, Strider, Hard Drivin. Recherche Addides Golden Shoes. **Guillaume BINNS, 80, bd Servrier, 75019 Paris. Tél. : 42.08.43.69 (après 18 h).**

echange log. Spectrum 48/128 K (Silkworn, Vigilante, Xybots, etc.). Envoyez votre liste. Réponse assurée. **Hervé DE MURCIA, 19, avenue de Fontbouillant, 03100 Montluçon.**

Echange jeux sur Amiga, Atari ST. **Louis VETAIRE, 41, rue du Dr-Bauer. 93400 St-Ouen. Tél. : 40.10.98.03.**

Cherche contacts sur ST pour échanges sérieux de jeux et d'util. N'hésiter pas... et à bientôt. **Pascal BONNAU, 44, square de Chantilly, 95380 Louvres.**

Cherche contacts sur Thomson TO pour programmer + idées + astuces. Réponse assurée. **Thierry DOSTES, bât. E, Le Clos des Vignes, 83270 Saint-Cyr-sur-Mer. Tél. : 94.26.12.96.**

Echange jeux sur STF. Envoyez vos listes. Réponse assurée. **Stéphane BODOU, 13, rue des Ortis, 34430 Saint-Jean-de-Vedas.**

Echange jeux et utilit. sur PC. Joindre liste, réponse assurée. **Sylvie PENC, 54, rue de la Papeterie, 91610 Ballancourt.**

Atari STES ! Echange nbrx jeux sur ST. Contacts sérieux, durables et rapides. Envoyer liste. Tout pays. **Laurent TAULET, 24, rue de Flénu, 7300 Quaregnon (Belgique). Tél. : 065.77.83.53.**

PC et compatibles cherche contacts pour échange jeux et utilit. Envoyez vos listes. Réponse assurée. **Alain ORDRONNEAU, 42, rue de la Chaussée, 91460 Marcoussis.**

Echange jeux sur ST (dans le Nord). Possède Kick Off, Rick Dangerous, etc. **Willy BEGHIN, 254, rue d'Yprès, 59237 Verlinghem. Tél. : 20.78.94.06 (17).**

Amiga cherche contact pour échange. Envoyez liste svp. Suisse si possible cherche club Amiga à Lausanne. Réponse assurée à 200 %. **Malik HAMMOUTENE, CH. Libellules, 2 bis, 1010 Lausanne (Suisse). Tél. : 021.32.04.81.**

Echange jeux sur CPC 6128. Possède Strider, Batman, Passing Shot... Réponse assurée à 100 %. Envoyer vos listes. **Jean-Paul LOPEZ, 19, avenue de Lavaur, 31500 Toulouse.**

Atari ST échange ou vds jeux Iroin Lord, Indy, Rick Dangerous, Double Détente. Réponse assurée. Envoyez liste. **Christel PUECH, 27, rue Biron, 34190 Ganges.**

C 64, lecteur K7 cherche contacts pour échange. Réponse assurée. **Emmanuel NICOLAS, maison de retraite, 01260 Champagne-en-Valromey.**

Amiga cherche contacts pour échanger des jeux. Réponses assurées. **Fabrice ZECCHIN, 97, rue du Bourg, 1920 Martigny (Suisse). Tél. 026.22.42.74.**

Cherche contacts durables et sympas sur Atari ST pour former un club, de préférence en Midi-Pyrénées. Recherche clavier A 500 à bas prix. **Philippe ANDRUETTO, Bives, 32380 Saint-Clar. Tél. : 62.66.43.14.**

Amiga 500 cherche correspondants pour échanges sérieux et durables. Envoyez liste réponse assurée. **Livio QUARINO, 15, av. de l'Europe, 1870 Monthey (Suisse). Tél. : 71.41.18.**

Amiga échange utilit., Démos, jeux et vends orig. Oil Impérium, Explora II, Xenon, Karaté Kid II, Street Fighter, Bionic Commando. **RICHARD. Tél. : 42.04.05.87.**

PETITES ANNONCES

Amiga 500 cherche contacts sérieux pour échanges divers. Réponse assurée 100 %. **Stéphane BOUQUET, Brousse Condat, 47500 Fumel. Tél. : 53.71.11.69.**

Atari ST/DF échange jeux et utilitaires (Beach Volley, Great Courts, Power Drift...) **Stéphane ROUSSEAU, 27, rue Vaugautier, 28630 Barjouville City. Tél. : 37.35.26.40.**

Cherche possesseur de MO5 pour contacts et échange. **Jérôme GIBERGUES, 38, rue du Champ-des-Chartreux, 12200 Villefranche-de-Rouergue. Tél. : 65.45.25.16.**

Graphiste sur Amiga cherche programmeur pour effectuer Démo. Si possible dans le 93. Réponses assurées. **Amar HAMIDI, 14, rue Lebrix, 93420 Villepinte. Tél. : 43.85.54.47.**

Salut ! Echange jeux sur C 64 (disq. only). Réponse assurée 100 %. Répondez nombreux. **Pascal GACHET, 23, rue Siegfried, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.42.15.52.**

Cherche contacts durables pour échange, région parisienne, possède Atari 520 STF et un PX-XT. **Didier DAVENNE, 10, rue Eugène-Delacroix, 94410 Saint-Maurice. Tél. : 43.68.34.26.**

Amiga cherche contacts sympas et durables. Réponse assurée à 100 %. **Emmanuel RIBOUR, 19, rue François-Villon, 41800 Montoire. Tél. : 54.85.21.80.**

Vends ou échange log. sur 520 STF DF. Petite liste mais prix intéressants. **Eric LEROY, 80, rue Maréchal-Joffre, 06000 Nice. Tél. : 93.88.71.15.**

Atari 520 STF DF échange jeux, utilitaires. Envoyez liste. **Nicolas BRUYERON, 42, rue des Vignes, Chadrac, 43000 Le Puy-en-Velay.**

Débutant CPC 6128 recherche jeux et utilit. à échanger contre autres jeux. Envoyez votre liste. Réponse assurée à 100 %. **Bruno GRENLIN, chemin des Monts, 14600 Gonneville-sur-Honfleur. Tél. : 31.89.39.95.**

Cherche contacts pour échange sur PC et compatible. Envoyez listes. **Martin CAZENAVE, 11, rue Ernest-Reman, 75015 Paris. Tél. : 43.04.41.88.**

Cherche sur Atari 520 STF le log. U.M.S. Je l'achète ou l'échange contre Space Schuttle II. Vends Star-Treck à 150 F. **Thomas SZAPIRO, 250, avenue de Brigode, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.97.65.42.**

Echange jeux sur 520 STF (poss. Ghosbusters II, Powerdrift, Beach Volley, Fétiche Maya), cherche contact sérieux et sympas. Envoyez vos listes. **Michaël LE ROUZIC, rue du 19-Mars-1962, 56700 Hennebont.**

C 64 échange jeux sur disq. Contacts sérieux, réponse assurée. Envoyez votre liste. **Patrick GROSS, 28, rue du Commandant-Clerc, 67190 Mutzig. Tél. : 88.38.61.30.**

Cherche contacts durables sur disk. Envoyez listes, réponse assurée. Sérieux. **Christian VALLOTTON, Au de Cour 152, 1007 Lausanne, Suisse.**

Cherche contacts sérieux pour éch. sur Spectrum 128 et 48 k. Liste sur demande. Possède nombreux jeux. Réponse 100 % assurée. **Cédric LABRE, 36, place du Général-de-Gaulle, 59310 Beuvry-la-Forêt. Tél. : 20.84.75.32.**

Débutant PC et compatibles cherche contacts pour échanger log. Réponse assurée. **Eric MERESSE, 15, rue de la Liberté, 59121 Haulchin. Tél. : 27.43.82.20.**

Cherche contacts sur Atari ST, région de Lille. Envoyez liste. **Alexis DELOBELLE, 525, rue Guy-Mocquet, 59120 Loos. Tél. : 20.07.77.78 (après 18 h).**

Segafan cherche contacts pour échanger jeux (Rastan, Vigilance, Tennis Ace, Wonderboy 3, etc.). Nord uniquement. **Olivier FERAIN, 18 *bis*, rue Dufresne, 59230 Nivelle. Tél. : 27.48.77.94.**

CPC 6128 cherche contacts durables et sérieux en vue éch. (sur 3 et 5 1/2 pouces), liste intéressante. Envoyez liste ou téléphonez. **Olivier LE MEDEC, 13, avenue des Maraîchers, 44120 Vertou. Tél. : 40.34.63.99.**

Possesseur d'un ST cherche contacts pour échange jeux, utilitaires et conseils (envoyez liste). **Patrick CLERET, 6, rue Charlot, 92130 Issy-les-Moulineaux.**

Echange jeux sur C 64 disk. Appelez-moi... **Sébastien BIDARD, 17, rue Rolland-Garros, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.67.68.86.**

Débutant sur Amiga cherche contacts pour échange. Réponse assurée. **Karim DAKOURI, 3, rue Latham, 41000 Blois.**

Amiga 500 cherche contacts sérieux et durables pour échange. Réponse assurée. Ecrire... **Eric MEYER, 168, rue Emile-Zola, 69150 Décines-Charpieu.**

Echange log. de progr., jeux et util. pour PC/compatible. Cherche le langage Microsoft Quick C. Réponse assurée, envoyez liste. **Jean-Pierre MALFAIT, 1, rue La Chabossière, 44340 Bouguenais. Tél. : 40.32.03.26.**

Cherche contacts sur ST, possède nbrx jeux. Envoyez vos listes, réponse assurée. **Ludovic LABAL, 3, résidence du Clos-d'Orléans, 94120 Fontenay-sous-Bois.**

Cherche contact cool et rapide sur Amiga. Réponse 100 % assurée. **Sébastien FOURCAULT, 5, rue des Charmilles, 25150 Pont-de-Roide. Tél. : 81.96.46.55.**

Cherche contacts sympas et durables sur Atari ST. Ecrivez. Réponse immédiate. **Jean-François BERTHEAU, 1, rue des Myosotis, 57420 Fleury.**

Amiga cherche contacts sérieux et durables pour échange. **Damien GUILLEMIN, 15, rue des Lilas, Saint-Martin-au-Laërt, 62500 Saint-Omer. Tél. : 21.39.94.19.**

Vends ou échange logiciels sur Atari 520 ST. Possède New Zealand Story, Xénonz, Rocket Ranger, Rick Dangerous.... **Mathieu MORIO, 3 *ter*, rue de Cambrai, 75019 Paris.**

Big PC, cherche contacts sérieux et durables. Envoyer liste. Réponse assurée. **Benoît STROOBANTS, avenue des Merles, 41150 Bruxelles, Belgique. Tél. : 02/673.14.37.**

Echange jeux sur Apple 2C. Possède orig. **Jean-Pierre MENNEZIN, 15, rue Tarade, 67000 Strasbourg.**

Sur ST échange jeux, bidouilles. Pas sérieux s'abstenir. Envoyer liste (sur Marseille seulement). **Ronald CROISY, 31, rue Henri-Crest, 13015 Marseille.**

Cherche contacts sérieux sur Atari 1040 ST. Réponses assurées. Envoyez listes. **Xavier LABALETTE, 16, rue des Colibris, 91130 Ris-Orangis.**

Cherche contacts sur Amiga. Cherche cours d'assembleur par correspondance. Réponse assurée ! A bientôt ! **Stéphane BAZOCHE, 18, rue Branly, 92700 Colombes.**

Stop PC 1512 échange jeux et util. Joindre liste (réponse assurée rapidement). **David VANOUTRIVE, 16, rue d'Alexandrie, 59200 Tourcoing.**

Cherche contacts sur Atari XL/XE pour échange trucs, astuces et solutions même partielles de jeux. Cherche assembleur + comp. origin. **Vincent CROCHET, 24, allée des Irlandais, 91300 Massy. Tél. : 60.11.69.91.**

Amiga cherche contracts sérieux. **Nicolas CARTIAUX, 109, rue Benoîte-Vincent, 62400 Béthune.**

Salut ! C 64 cherche contacts sérieux pour échange durable (disq. only). A très bientôt. **Régis FOURNIER, 9, rue Cousin, 94100 Saint-Maur. Tél. : 48.89.26.47.**

Amiga 2000/PC AT débutant cherche contacts sérieux pour échange sur dépt N° 13, 83, 59, 62. **Olivier HUE, 27, Les Cystes, 83170 Brignoles.**

C 64 échange jeux sur disq. Contacts sérieux. Surtout sur Dijon. **Samuel JACQUEMIN, 11, rue Jehan-de-la-Huerta, 21000 Dijon. Tél. : 80.55.11.40.**

CPC 6128 cherche correspondants pour échange de jeux. Possède AR Heli, 3D Pool Super Scramble. Recherche Double Dragon, Chase HQ. **Thierry TINDELIERS, 112, avenue Carnot, 19200 Ussel. Tél. : 55.96.24.91.**

Atari ST échange softs. Envoyez liste ou tél. **Xavier LACOSTE, B.P. 17, Barsac, 33720 Podensac. Tél. : 56.27.05.92.**

Echange jeux sur Amiga. Possède Super Wonder Boy, Xenon II. **Richard FANCELLI, 4, avenue Maréchal-Foch, 45170 Neuville-aux-Bois. Tél. : 38.75.51.73.**

Echange logiciels sur Amiga, contact sérieux et durable. **Johann DELATTRE, 15, rue Neuve, Vauréal, 95000 Cedex. Tél. : 34.43.83.49.**

Recherche uniquement jeux sur les simulations sportives et les sports mécaniques. Je possède déjà Outrun, Test Drives, Grand Prix. **Nicolas FANUCCI, 25, rue de Longchamp, 75116 Paris. Tél. : 47.04.80.66.**

C 64 Users ! Réalise et vends Intros. Prix en fonction du résultat ! Cherche util. sur Amiga. Envoyer disk. Rép. assu. **David MARTENS, 2, Rue des Bleuets, 59770 Marly.**

CLUBS

Un club complet par correspondance pour passionnés ST (E) isolés. (2e année d'existence). Doc. contre 2 tbs. **Club National BEIST, « La Finelière », 17430 St-Coutant.**

Nous réalisons vos typons et publicités sous calamus puis les imprimons sur Linotronic. Prix et délais imbattables ! Renseignez-vous vite. **Service Publishing, CLUB MEGALAND, 12, boulevard d'Igny, 91430 Igny. Tél. : 69.85.34.91.**

Contact club inforamtique, nouveau club sur ST. Vends Dom pubs pas cher (liste sur demande). **Patrick GUERCHON, 301, av. de Fontainebleau, 94320 Thiais. Tél. : 46.87.23.15.**

Club Atari ST Europe : bulletin de liaison, 3 000 logiciels en location par la poste (même France) 25 F par disquette ! Liste sur demande ! **CULB EMC ATARI ST, 10, rue des Bas-Sarts, 4100 Seraing. Belgique. Tél. : 41.37.41.42.**

Echange Dom pub sur Amiga. Une centaine de titres environ. Joindre un timbre pour réponse. **Laurent COLLOMBET, La Praz-Neuve, 73500 Modane. Tél. : 79.05.12.41.**

Cherche programmeur, musicien pour former groupe sur Amiga (Demo) sympa, pas argent, juste pour le plaisir. Habite en Tourraine (37). **Julien FERRANDOU, La Bretonnière Saché, 37190 Azay-le-Rideau. Tél. : 47.26.86.53.**

Groupe d'Ataristes région Pau, cherche membres dynamiques en vue création club début 90 (réunions hebdo locales). **Jérôme GUILLAUMOT, 7, lotissement Chevalier, 64800 Nay. Tél. : 59.61.32.15.**

Atari-Club : nbx services : Fanzine mensuel ; du domaine public... Pour plus d'informations, écrire en joignant 2 timbres. **ATARI-CLUB, 9, clos des Herbettes, 31170 Tournefeuille.**

Possesseur d'une console Nintendo, cherche un club pas trop loin du département de la Moselle. Téléphone-moi au plus vite. **Frédéric FONTE, 3, rue de Belfort, 57290 Fameck. Tél. : 82.57.08.81.**

Tornade domaine public vous propose plus de 500 Dom pubs sur Atari ST. Catalogue contre 2 timbres au tarif en vigueur. A bientôt ! ! **Domaine public, TORNADE, 19, avenue Rauss, 76370 Berneval-le-Grand.**

Recherche pour former un club : Atati STF, DF et SF, Amiga 500 et 1 000, PC, à prix intéressant. **JULIEN. Tél. : 42.59.10.79 (après 21 h).**

Cherche adresse + tél. d'un club Nitendo ou accepte recevoir par courrier vos demandes d'échanges pour création d'un club sympa et sérieux. **Pascal JACQUES, 6 bis, rue du Général-de-Gaulle, 77164 Ferrières-en-Brie. Tél. : 64.66.03.89.**

Le club Amiga de Luneville recherche tjrs les possesseurs d'Amiga ds la région lunevilloise (spécialité : Domaine public), 3614 chez Amiga. **CLUB*AMIGA LUNEVILOIS, sur serveur Minitel au 3614, code Chez*Amiga.**

Logiciels Freeware et Shareware en disk 5' 1/4 pour PC. Demandez notre catalogue référence du Domaine public contre deux timbres pour envoi à : **SOLEIL INFORMATIQUE, Association Loi 1901, BP 2, 24130 Prigonrieux.**

Cherche sur PC sur Dijon et possesseur de Modem pour jeux à deux par Modem. Contacter : **Stéphane FREREBEAU, 45, av. Jean-Jaurès, 21000 Dijon.**

Serveur Minitel 24/24 pour les Amstrad CPC. Nbres rubriques utiles à découvrir. Pokes, B.A.L., P.A., S.O.S., Test softs, etc. Le service est gratuit ! **AMSTRAD TEL+, 10, rue Daubigny, 95300 Pontoise, 24 h/24. Tél. : 34.22.09.22.**

Cours d'assembleur sur ST par correspondance : méthode simple et didactique. « Créez votre propre jeu en moins de 6 mois ! ». **Cédric JAVAULT, 38, av. Galilée, 94100 Saint-Maur. Tél, le w.-e. : (16.1) 42.83.50.16 ou laisser un message.**

Le club Axordi vous invite sur son serveur RTC au 27.65.58.11, 24 h/24 et 7 j/7. **CLUB AXORDI, route Nationale, 59680 Clerfontaine. Tél. : 27.65.58.11.**

Nouveau catalogue pour les pigistes. Logiciels Freeware en 5' 1/4 à 40 F. Demandez le catalogue contre deux timbres pour envoi à : **SOLEIL INFORMATIQUE, BP 2, 24130 Prigonrieux.**

Création d'un club Amiga à Aix-en-Provence. De nbres activités vous sont proposées. Pour de plus amples informations, contactez-moi. **Xavier RAME, mas Sainte-Marie, Chemin de Bon Rencontre, 13080 Luynes. Tél. : 42.24.03.47.**

Kick off Club : création sur Paris d'un club des utilisateurs de Kick off. Rencontres, championnats. Virtuoses du joystick, n'hésitez pas. **Jean-Luc LAVAUX, 14, rue de la Commune de Paris, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 46.80.22.14.**

Softilège Zine micro anticonformiste, mensuel 44 p., 20 F. **Dominique POULAIN, 17, rue Gramme, 75015 Paris. Tél. : 48.56.81.61.**

INDEX

Vous trouverez ci-dessous le répertoire de tous les logiciels testés dans ce numéro.

Alphakhor (CPC), p. 120
American Civil War II (The) (PC), p. 80
Axel Magic Hammer (Amiga), p. 72
B.A.T. (ST), p. 112
Bad Compagny (ST), p. 77
Bar Games (PC), p. 76
Barbarian et Antirad (PC), p. 80
Barbarian II (PC), p. 74
Batman the Movie (C 64, CPC), p. 70
Battle Squadron (Amiga), p. 44
Blue Angel (Amiga), p. 71
Budokan (PC), p. 48
Chain Reaction (CPC), p. 80
Chambers of Shaolin (ST, Amiga), p. 71
Chaos Strikes Back (ST), p. 42
Chase H.Q. (Amiga), p. 66
Chicago 90 (ST, Amiga), p. 77
Commando (ST), p. 72
Conqueror (ST), p. 16
Continental Circus (ST), p. 49
Cubase (ST), p. 92
Cycles (The) (PC), p. 76
Darius + (ST), p. 60
Dark Century (ST), p. 58
Defender of the Crown (CPC), p. 81
Don't Go Alone (PC), p. 120
Double Dragon II (Amiga), p. 51
Dragon Spirit (Amiga, ST), p. 78
Dragon Wars (Apple IIc), p. 115
Dragon's Breath (Amiga), p. 13
Dragonscape (Amiga), p. 80
Ferrari Formula One (ST), p. 73
Fétiche maya (Amiga, PC), p. 120
Fiendish Freddy's (ST, PC), p. 75
Fighting Soccer (Amiga), p. 81
First Person Pinball (ST, PC), p. 74
Fontz (ST), p. 95
Galaxy Force II (ST), p. 71
Ghostbusters II (ST), p. 77
Hard Drivin' (ST), p. 62
Hero's Quest (PC), p. 114
Home Office Kit (Amiga), p. 94
Indianapolis 500 (PC), p. 64
Intruder (ST), p. 68
Iron Lord (CPC), p. 116
It Came From the Desert (Amiga), p. 46
Kayden Garth (ST), p. 77
Keef the Thief (Amiga), p. 117
Knight Force (CPC), p. 75
Lancaster it's Real (ST), p. 72
Laser Squad (ST), p. 72
Memory Mate (PC), p. 96
Mindbender (Amiga), p. 75
Neuromancer (PC), p. 120
Night Hunter (PC), p. 80
Night Hunter (CPC), p. 80
North and South (ST), p. 76
Onslaught (Amiga, ST), p. 72
Ordyne (NEC) p. 75
Oxxonian (Amiga), p. 70
PC Globe (PC), p. 54
Pictionary (Amiga, ST, PC), p. 73
Portes du temps (Les) (PC), p. 120
Power Drift (Amiga, ST), p. 74
Publisher (The) (Amiga), p. 93
Puffy's Saga (Amiga), p. 80
Puffy's Saga (CPC), p. 80
Quartz (Amiga), p. 50
Red Storm Rising (ST), p. 77
Robo Warrior (Nintendo), p. 70
Sim City (Amiga), p. 76
Snoopy (ST), p. 80
Star Wars Trilogy (The) (CPC, C 64), p. 80
Stos (ST), p. 92
Strider (C 64), p. 80
Stunt Car (Amiga), p. 73
Super Wonderboy in Monster Land (Amiga), p. 78
Switchblade (Amiga), p. 56
Thanatos (CPC), p. 80
Thunder Strike (PC), p. 16
Tom & Jerry II (Amiga), p. 70
Toobin (Amiga, ST), p. 71
Turbo Outrun (Amiga), p. 78
Twinworld (ST), p. 74
Unreal (Amiga), p. 14
Vette (PC), p. 47
Wordup (ST), p. 96
X Out (Cross-Out) (Amiga), p. 12

IMAGE, SON ET MICRO. EXCLUSIVEMENT.



NASA
électronique

Entrez chez NASA, vous êtes dans l'univers de l'image, du son et de la micro-informatique. Regardez, vous accédez à ce que les technologies de pointe conçoivent aujourd'hui de plus parfait. Ecoutez, c'est l'innovation comme jamais personne ne vous l'avait encore présentée. Libérez vos passions, vous inaugurez un monde d'exception. Conquérir l'avenir sans consulter les hommes NASA ? Raisonnablement non. 84 magasins proches de vous.